PC Games

Wissen, was gespielt wird

07/2009

Titelthema: Call of Duty: Modern Warfare 2 • Vorschau: Starcraft 2 • Test: Die Sims 3 • Velvet Assassin

MIT VOLLVERSION AUF DVD

ROGUE TROOPER

Packender Endzeit-Shooter

DEMOS Battlestations: Pacific • Dr. Kawashima • Sprengmeister

VIDEOS Mafia 2 • Sims 3 • Champions Online • Demigod

MODS CoD: Modern Warfare • Far Cry 2 • Empire • Bioshock

EXKLUSIV-REPORT

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

Kein 2. Weltkrieg, keine Kompromisse: Infinity Wards neues Meisterwerk!

MEGA-TEST

DIE SIMS 3

So spannend und skurril geht die digitale Seifenoper weiter!

SPECIAL

DUKE NUKEM

Skandal um 3D Realms: Das berüchtigtste Spiel der Welt ist tot! Oder doch nicht?

STATUSBERICHT

STARCRAFT 2

Blizzard wird konkret: Neue Infos zur öffentlichen Beta und zur Kampagne!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG usk

07/09 | € 5,50

4 191278 205504 07

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

COMPUTEC

EDITORIAL

Petra Fröhlich

Mythos Duke Nukem Forever

MONTAG | 4. Mai 2009

Exklusive redaktionelle Videos, Mods mit vielen Stunden Spielspaß, Top-Demos und natürlich ein komplettes Spiel: Unser wackeres DVD-Team muss sich Monat für Monat entscheiden, welche Inhalte es auf die Scheibe schaffen. Denn hochauflösende Beiträge und mehrere Gigabyte große Demos verschlingen immer mehr Platz. Deshalb möchten wir von Ihnen wissen, welche Schwerpunkte wir setzen sollen: Keine oder viel mehr Mods? Viele kürzere oder lieber ausgewählte lange Videos? Ganz alleine die Meinung unserer Leser zählt: Bitte beteiligen Sie sich deshalb an der großen Umfrage, die Sie auf der Heft-DVD sowie auf der nächsten Seite finden. Übrigens: Für die zweite Jahreshälfte haben wir eine Reihe spektakulärer Vollversionen für Sie eingekauft – freuen Sie sich auf echte Spieleperlen!

DONNERSTAG | 7. Mai 2009

„Stets findet Überraschung statt, da wo man's nicht erwartet hat": Selten passte die ewig gültige Wilhelm-Busch-Weisheit besser als zu der heutigen Ankündigung, dass das texanische Studio 3D Realms den Betrieb einstellt. Und damit endet – wahrscheinlich – auch die Entwicklung eines der meistdiskutierten, meistersehnten Ego-Shooter: Duke Nukem Forever. Gleichzeitig öffnen Grafiker, Programmierer und Spieldesigner die Archive und fluten das Internet mit bislang unveröffentlichten Artworks, Screenshots und Videos. Werbe-Gag oder bittere Realität? In unserem großen Sonderreport ab Seite 10 gehen wir dem Mythos Duke Nukem Forever auf den Grund und zeigen die neuesten Bilder eines Spiels, dessen Entwicklungszeit offenbar tatsächlich bereits im Namen steckt: Forever.

DONNERSTAG | 14. Mai 2009

Acht lange Wochen vergehen, bis die Abonnenten unserer Sonderheftreihe „PC Games World of Warcraft" die neue Ausgabe aus dem Briefkasten fischen können. Viel zu lange, wie wir aus vielen E-Mails und Gesprächen wissen. Bis jetzt: Denn ab Ende Juli kommt das Magazin mit erweitertem Umfang, größerer Themenvielfalt, neuem Namen und monatlicher Erscheinungsweise an die Kioske: PC Games MMORE heißt dann unsere Schwesterzeitschrift, die jeweils parallel zur PC Games erscheint. Mehr dazu in der kommenden Ausgabe. Wer sich jetzt zu einem Abo entschließt, räumt grandiose Prämien ab – also schnell auf abo.pcgames.de surfen und informieren!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Seit 1. Mai wird pcgames.de von einer eigenen, noch größeren Online-Redaktion betreut, die eng mit den testenden, lösenden, reisenden Kollegen des Heftes zusammen arbeitet. Die Leitung obliegt Florian Stangl – bis 2001 übrigens selbst Chefredakteur von PC Games. Das Team von links nach rechts: David Martin, Thomas Wilke, Christian Gürnth, Sebastian Thöing (hinten), Maik Koch (vorne), Florian Stangl.

AKTUELL IM HANDEL

PC Games Sonderheft „Runes of Magic"
Knackevolle Server belegen: Runes of Magic begeistert nicht nur (Ex-) WoW'ler. Das offizielle Magazin ist ab sofort im Handel oder unter abo.pcgames.de zu haben. Im Preis enthalten: ausführliche Klassen-Guides, Client auf DVD, XXL-Weltkarte und fünf Ingame-Items.

PC Games Hardware eXtreme 03/09
Der nächste Sommer kommt bestimmt: Mit einem 21 Seiten starken Extrateil zum Thema Wasserkühlung kommt das eXtreme-Sonderheft unserer Kollegen von PC Games Hardware an die Kioske. Weitere Themen: Casemods und Gehäuse. Von eXperten, für eXperten.

INHALT 07/09

VORSCHAU

Modern Warfare 2

Seite 34

Nur bei uns lesen Sie diesen Monat die Enthüllungsstory von Infinity Wards neuem Shooter-Kracher **Modern Warfare 2**. Wir haben das Action-Spektakel exklusiv für Sie angeschaut.

Seite 78

TEST

Die Sims 3

Der neueste Teil der Lebenssim trumpft mit vielen neuen Features auf. Ob sie auch alle Spaß machen, verrät Ihnen unser Mega-Test.

Seite 68

VORSCHAU

Starcraft 2: Wings of Liberty

Neuigkeiten aus dem Hause Blizzard zum heiß ersehnten Strategietitel: Infos zum Beta-Test, Einzelspielermodus und Gameplay.

▶ = Titelstory

MAGAZIN — ab Seite 9

VORSCHAU — ab Seite 33

TEST — ab Seite 76

HARDWARE — ab Seite 111

SPECIAL — ab Seite 126

SERVICE — ab Seite 142

Umfrage & Gewinnspiel

Um was es überhaupt geht? Unsere fantastische DVD natürlich, die wir für Sie noch besser machen wollen. Damit sich das Ganze für Sie auch lohnt, verlosen wir unter allen Teilnehmern wertvolle Preise (siehe Gewinnspiel rechts)!

Ist der DVD-Inhalt der PC Games für Sie ein Kaufgrund (Mehrfachnennung möglich)?

- ☐ Ja, ich schaue vor allem auf die Vollversion
- ☐ Ja, ich achte vor allem auf Demo-Versionen
- ☐ Ja, ich greife bei guten Mods auf der DVD zu
- ☐ Ja, Videos zu aktuellen Themen interessieren mich
- ☐ Nein, ich interessiere mich nur für die Heftinhalte

Wie wichtig sind für Sie Videos zu aktuellen Top-Themen (Riddick, Risen, Bioshock 2)?

- ☐ Absolut entscheidend – Kaufgrund
- ☐ Aktuelle Videos sind für mich wichtig
- ☐ Ist für mich nicht weiter entscheidend
- ☐ Nutzt den Platz lieber für Map & Mods oder Demos

Wünschen Sie sich vor Hefterscheinen Videos der DVD auf der Webseite?

- ☐ Ja
- ☐ Ja, aber nur mit einem exklusiven Abonnenten-Zugang
- ☐ Nein, ich möchte die Videos als Heftkäufer vorerst exklusiv sehen

Auf welchem Gerät sehen Sie sich unsere DVD-Videos an?

- ☐ Am Fernseher mit DVD-Player, Xbox 360 oder PlayStation 3
- ☐ Am Computer via Software-DVD-Player

Was wünschen Sie sich für unseren Videobereich (Mehrfachnennung möglich)?

- ☐ Einheitlicher Sprecher (statt PC-Games-Redakteure) für alle Beiträge
- ☐ Kürzere Videos
- ☐ Längere Videos
- ☐ Stärkerer Fokus auf Testvideos
- ☐ Videos in höherer Auflösung
- ☐ Hardware-Videos
- ☐ Mehr Fun-Videos (zum Beispiel Rossis Welt, Outtakes usw.)
- ☐ Bei Interviews: zusätzlich Originalton ohne deutsche Synchronisation

Was halten Sie davon, dass wir bei großen, wichtigen Themen Schwerpunkte setzen und mehr als nur ein Video dazu auf der DVD haben?

- ☐ Finde ich super, wünsche ich mir für alle Vorschauen und Tests auf der DVD!
- ☐ Finde ich super, solltet ihr öfter machen!
- ☐ Finde ich super! Aber wirklich nur, wenn der Titel es hergibt.
- ☐ Mir reicht ein Video pro Spiel!

Was ist Ihnen lieber?

- ☐ Viele, dafür kürzere Videos
- ☐ Wenige, dafür lange Videos bzw. mehr Videos zu einem Thema, in dem alle Aspekte des Spiels separat behandelt werden

Wären Sie bereit, für eine PC Games mit einem zweiten Datenträger mehr Geld auszugeben?

- ☐ Ja, ich halte die Extended-Variante der PC Games gerade in Händen!
- ☐ Ja, wenn die Video-Qualität verbessert wird
- ☐ Ja, wenn eine Extra-Vollversion beiliegt
- ☐ Ja, wenn mehr Mods & Maps drauf sind
- ☐ Kommt drauf an, wie der zusätzliche Content aussieht (Videos/Demos/Mods)
- ☐ Nein

Probieren Sie die Maps und Mods auf unseren Datenträgern aus?

- ☐ Nein, die hole ich mir aus dem Internet
- ☐ Nein, mich interessieren Mods generell nicht
- ☐ Selten, es geht meist um Spiele, die ich nicht besitze
- ☐ Ab und an, wenn wirklich gute Maps und Mods enthalten sind
- ☐ Sehr oft, der Mod-Bereich gefällt mir sehr gut

Wie viele Mods & Maps haben Sie in den vergangenen sechs Monaten installiert?

- ☐ 0
- ☐ 1-3
- ☐ 4-6
- ☐ 7-10
- ☐ Mehr als 10

Wie viele davon stammten (geschätzt) von unserer DVD?

- ☐ Kein einziger
- ☐ Etwa ein Viertel
- ☐ Etwa die Hälfte
- ☐ Mehr als die Hälfte

Nutzen Sie die Demo-Versionen auf unserer DVD?

- ☐ Nein, ich spiele keine Demo-Versionen
- ☐ Nein, ich lade mir Demos aus dem Internet
- ☐ Selten, es fehlen oft wichtige Demos auf der Heft-DVD
- ☐ Ja, wenn mich die Spiele interessieren
- ☐ Ja, ich spiele sehr viele Demos

Welche der folgenden Vollversionen der letzten PC Games-Ausgaben haben Sie installiert und gespielt (Mehrfachnennung möglich)?

- ☐ Still Life
- ☐ Conflict: Global Storm
- ☐ Runes of Magic
- ☐ Project: Snowblind
- ☐ The Fall Reloaded
- ☐ Deus Ex: Invisible War
- ☐ Die Gilde 2
- ☐ Starship Troopers
- ☐ Full Spectrum Warrior
- ☐ Thief 3: Deadly Shadows
- ☐ Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- ☐ Star Wolves
- ☐ Sacred: Underworld
- ☐ Bad Day L.A.
- ☐ Sherlock Holmes und der silberne Ohrring
- ☐ Operation Flashpoint
- ☐ Dragonshard

Halten Sie die beiliegenden Informationen zu den Vollversionen für ausreichend? (Mehrfachnennungen möglich)

- ☐ Nein, ich würde mir begleitende Informationen auf www.pcgames.de wünschen!
- ☐ Nein, reserviert doch bitte einige Heftseiten für Begleitinfos zur Vollversion!
- ☐ Nein, ich will unbedingt Tipps und eine Komplettlösung zur Vollversion im Heft haben!
- ☐ Ja, völlig ausreichend. Spart euch die Heftseiten für Berichte zu aktuellen Themen!

Wie oft lesen Sie PC Games?

- ☐ Ich bin Stammkäufer
- ☐ Ich bin Abonnent
- ☐ Ich kaufe mir PC Games ungefähr fünf Mal im Jahr
- ☐ Ich kaufe mir PC Games höchstens drei Mal im Jahr

Was wünschen Sie sich für die PC-Games-DVD?

____

____

____

Schicken Sie diese Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, PC ACTION, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder füllen Sie den Fragebogen online auf unserer Webseite aus. Webcode: 26GN

Wer den Fragebogen ausfüllt, nimmt automatisch an nebenstehendem Terminator-Gewinnspiel teil!

Name, Vorname: ________________

Straße: ________________

Wohnort: ________________

Telefonnummer: ________________

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

TERMINATOR
DIE ERLÖSUNG

AB 4. JUNI IM KINO!

Terminator - Die Erlösung markiert die neueste Fortsetzungsfolge der erfolgreichen **Terminator**-Franchise und ist der erste Film in einer neuen **Terminator**-Trilogie. **Die Erlösung** ist angesiedelt im Jahr 2018: Untergrundkämpfer John Conner (Christian Bale) führt die letzten überlebenden Menschen in einem verzweifelten Kampf gegen das Computer-Netzwerk Skynet, das den dritten Weltkrieg ausgelöst hatte. Neben Christian Bale in weiteren Rollen zu sehen: Sam Worthington, Helena Bonham Cartner und Anton Yelchin.

GEWINNSPIEL

Am 4. Juni ist es endlich soweit: Der mit Spannung erwartete vierte Terminator-Film kommt endlich in die heimischen Kinosäle. Um dieses freudige Ereignis zu feiern, verlosen wir zusammen mit Sony Pictures und unseren Schwestermagazinen Play 3 und PC Action wertvolle Preise. Um teilzunehmen, füllen Sie einfach nebenstehenden Fragebogen aus oder beantworten Sie folgende kinderleichte Frage:

Terminator - Die Erlösung ist der

A | erste Terminator-Film

B | siebte Terminator-Film

C | der vierte Terminator-Film

UND DAS GIBT ES ZU GEWINNEN:

1. bis 3. Preis: Playstation-3-Konsole + PS3-Spiel **Terminator - Die Erlösung**
4. bis 6. Preis: Streng limitierte Police-Uhr aus der **Terminator**-Collection
7. bis 10. Preis. PC-Spiel **Terminator - Die Erlösung** (ohne Abbildung)
10 bis 20 Preis: Filmposter **Terminator - Die Erlösung**

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Falls Sie sich entschieden haben, durch Beantwortung der Terminator-Gewinnspielfrage an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an COMPUTEC MEDIA AG, PC GAMES, Kennwort: Terminator, Dr. Mack Straße 77, 90762 Fürth. Oder schicken Sie eine Email mit obigem Kennwort an: gewinnspiel@pcgames.de.

Einsendeschluss ist der 23. Juli 2009

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG, sowie deren Angehörige sind von der Verlosung ausgeschlossen. Sämtliche Preise wurden uns vom Sponsor Sony Pictures zur Verfügung gestellt.

PLAYSTATION® 3

Systemvoraussetzungen:
- Windows 2000/XP
- Pentium 4 1.5 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB Grafikkarte
- 3 GB Festplattenspeicher

Als Vollversion auf DVD: Rogue Trooper

Von: Lukas Löhr/Sebastian Weber

Jeden Monat bietet unsere DVD eine Perle der digitalen Unterhaltung für lau. Hier stellen wir Ihnen die Vollversion vor.

EINE ZWEITE CHANCE

Ein wunderbares Feature in Rogue Trooper sind die Verbesserungen für Ihre Ausrüstung. Fällt einer Ihrer Kameraden, entfernen Sie seinen Biochip und nutzen ihn als Upgrade für Ihre Waffen.

So haben Sie bereits in den ersten beiden Levels die Möglichkeit, Ihr Gewehr, Ihren Rucksack und Ihren Helm aufzuwerten. So halten Sie das im Chip gespeicherte Bewusstsein am Leben, welches Sie mit witzigen Sprüchen und nützlichen Funktionen unterstützt: Ihr Gewehr erweitern Sie mit einer Zielhilfe oder stellen es als Geschütz auf, während der Helm Schlösser knackt oder ein Hologramm erzeugt, das Ihre Gegner ablenkt. Der Rucksack hingegen stellt aus gesammeltem Altmetall Munition und Upgrades her.

◀ **HELFENDER HELM |** Mit eingebautem Chip knackt Ihre Kopfbedeckung Türen.

▼ **TOLLE TÄUSCHUNG |** Ein Hologramm lenkt die Feinde ab, Sie nehmen sie aufs Korn.

VIELSEITIG | Als stationäres Geschütz aufgestellt, zielt Ihr Gewehr automatisch auf anrückende Gegner.

DIE GESCHICHTE

Die Guten, die Bösen, eine geteilte Welt und mittendrin ein blauer Supersoldat.

Zu Beginn der Story sollen Sie als Mitglied einer Einheit von Soldaten der südlichen Territorien an einem Angriff auf den Norden teilnehmen. Schnell stellt sich heraus, dass Sie verraten und in eine Falle gelockt wurden. Mit den Biochips Ihrer drei Freunde im Gepäck machen Sie sich als einziger Überlebender auf den Weg, die Hintermänner des Verrats zu finden und Ihre Kameraden zu rächen.

GUTES DECKUNGSSYSTEM

Aus dem Versteck heraus die Lage prüfen, dann beherzt handeln.

Da selbst ein genmanipulierter Supersoldat keine Tonnen von Kugeln einstecken kann, sollten Sie vor zu vielen Gegnern in Deckung gehen. Von dort aus haben Sie die Möglichkeit, diese durch blindes Abfeuern Ihrer Waffe zu zwingen, selbst Schutz zu suchen. Alternativ werfen Sie aus der Sicherheit Granaten oder riskieren es, doch einige Lebenspunkte zu verlieren, und lehnen sich ein wenig heraus, um Ihre Widersacher gezielt aufs Korn zu nehmen.

KOOPERATIVER MEHRSPIELER

Zwei Modi, viele Gegner und nur wenige Verbündete

Ob alleine zum Üben, im Netzwerk mit Freunden oder im Internet mit anderen Spielern: Der Multiplayer macht Spaß. Wie im Einzelspieler schießen Sie sich durch Horden von bösen Buben, jedoch mit dem Vorteil, nicht alleine zu sein. In den beiden spielbaren Varianten durchquert das eigene Team entweder eine mit Gegnern gespickte Karte oder verteidigt eine Festung gegen immer größer werdende Wellen von anrückenden Feinden.

TOP-THEMEN

REPORT
FALLOUT 3 ZUSATZINHALTE

Seite 132

DURCHGESPIELT | **Operation Anchorage**, **The Pitt** und nun **Broken Steel** – mittlerweile ist der dritte Extra-Inhalt für **Fallout 3 (dt.)** verfügbar. Wir sagen Ihnen, wie gut die DLCs sind.

REPORT
E3 2009 – WAS WIRD GEZEIGT?

Seite 22

VORHERSAGE | Im Juni startet wieder die Spiele-Messe E3. Wir sagen Ihnen, welche Spiele dort gezeigt werden – und welche gezeigt werden sollten!

REPORT
WO BLEIBEN DIE MICROSOFT-SPIELE?

Seite 136

VERSCHOLLEN | **Alan Wake**, **Mechwarrior 5**, **Halo Wars** – Microsofts PC-Spiele lassen auf sich warten. Ist Games for Windows Live ein Flop?

Petra Fröhlich

„Das Ende der Add-ons: Die Zukunft gehört iSims"

Weihnachts-Pack, Wilde Campus-Jahre, Teen Style-Accessoires: Die **Sims-2**-Add-on-Flut sorgt regelmäßig für Diskussionen – Nachschub für darbende Fans oder schlicht Abzocke? Ich meine: Die Nachfrage bestimmt das Angebot – alle Erweiterungspacks sind extrem erfolgreich und teilweise seit Jahren in den Top 50. Jeder Spieler muss selbst entscheiden, ob er bereit ist, zwischen 15 und 30 Euro in Schuhe oder Kuckucksuhren zu investieren. Ab **Die Sims 3** wird die EA-Politik etwas kundenfreundlicher, denn zusätzlich zu den unvermeidlichen Add-ons auf DVD gibt es auch einen Direktdownload. **Singstar** auf der PlayStation 3 oder Apples iTunes machen es vor: Statt eines kompletten Albums lädt man nur jene Tracks herunter, die man wirklich will. IKEA-Möbel, Starbucks-Kaffeebecher und knuffige Haustiere werden also einfach per Mausklick gekauft, wie bei Online-Rollenspielen. Hinter der virtuellen Währung stecken natürlich echte, harte Euros.

EHRENHÖRNCHEN DES MONATS

Normalerweise bekommen den Horn des Monats ja nur Redakteure oder Mitarbeiter des Verlags. Diesmal qualifizierte sich aber ein ganz besonderer Mensch für diese Auszeichnung.

Kollege Felix Schütz nahm für uns an einem Atari-Event in Frankfurt teil, bei dem das Entwicklerstudio Cryptic das neue MMORPG **Champions Online** präsentierte (Vorschau auf Seite 58). Überraschenderweise auch zugegen: Branchen-Urgestein Bill Roper. Früher für Blizzard North an **Diablo** und **Diablo 2** tätig und dann als Flagship-Gründer für das gescheiterte **Hellgate: London** verantwortlich, arbeitet der gute Bill mittlerweile als ausführender Produzent an Cryptics MMO.

Interessanter Mann! Also vereinbarte Kollege Schütz ein Interview und schickte seine Fragen an Funny Bill. Der schickte Antworten zurück und ließ dabei tief in seine Seele blicken. Anstatt **Hellgate: London** stand da **Hellghate: London.** Ein freudscher Verschreiber? Hasst der gute Mann den riesigen Trubel um sein früheres Projekt wirklich so sehr? Jedenfalls war uns das ein Ehrenhörnchen wert! Vielleicht muntert ihn das ja auf?

RUNDUM GUT | Psychoanalyse abgeschlossen! Dank Ehrenhörnchen ist Bill Roper wieder fröhlich.

HORN DES MONATS*
CHRISTIAN SCHLÜTTER

Christian schrieb im Meinungskasten zu **Men of War** von einem Spiel namens **Eleven Legacy**. Ist das eine neue Fußball-Simulation? Das Fantasy-Strategiespiel heißt **Elven Legacy**! Und was er im Text zu **The Old Republic** mit „epischen Story-Linien" meinte, bleibt auch unklar. Wir verbesserten sein Gefasel, kauften das Hörbuch „Deutsch für Anfänger" und zeigten ihm, warum elf lauter als zehn ist!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

BESUCH VON AUSSERHALB | Wie erwartet beginnt die Story mit einer außerirdischen Invasion.

ALTER BEKANNTER | Seit zwölf Jahren warten wir auf **Duke Nukem Forever**. Kommt es nie mehr?

Quelle: Richard Huenink

MINI-SPIEL | Der geschrumpfte Duke streift mit gezogener Waffe durch ein Kasino.

Quelle: Richard Huenink

Die Akte Duke Nukem

Von: Jürgen Krauß

Die Gerüchteküche um den verspätetsten Helden der Spielegeschichte brodelt – steht ihm das Aus bevor?

Der Duke ist tot. Wie ein Lauffeuer verbreitete sich diese Meldung in den letzten Tagen im Internet. Noch während diese Zeilen ihren Weg in die Druckerei finden, tauchen vermutlich schon wieder neue Informationen über den legendären Spielehelden auf. Mit der Hiobsbotschaft haben unzählige Gerüchte, aber auch Bild-, Konzept- und Video-Material ihren Weg in die Weiten des World Wide Web gefunden. Bringen wir mal etwas Licht in den Dschungel aus Gerüchten, Aussagen von selbst ernannten und tatsächlichen Insidern und den längsten Witz der Spielegeschichte ...

Donnerstag, 7. Mai 2009: Shacknews.com meldet, dass 3D Realms pleite ist. Am selben Tag äußert sich der Webmaster des 3D-Realms-Internetauftritts und bestätigt dieses Gerücht. Eine offizielle Pressemitteilung seitens 3D Realms bleibt aber aus. Im Twitter-Feed von Apogee Software, das mit der Handheld-Umsetzung Duke Nukem Trilogy beschäftigt ist, findet sich die Meldung „Apogee Software ist offiziell nicht von der Situation bei 3D Realms betroffen [...]“.

Freitag, 8. Mai 2009: Auf www.3drealms.com bedankt sich das Entwickler-Team bei den langjährigen Fans mit einem Abschiedsfoto. Der traurige Titel der Meldung: „Goodbye“.“ Einen Tag später meldet sich erneut Apogee per Twitter zu Wort, dieses Mal mit „Nächste Woche [Anm. d. R.: also zwischen 11. Mai und 17. Mai] werden wir eine Presseveröffentlichung zum Thema Duke Nukem herausgeben.“

In den Tagen zwischen dem 9. und dem 12. Mai bricht eine wahre Duke-Manie im Internet los; die Info, dass Duke Nukem möglicherweise nie mehr erscheinen wird, macht die große Runde. Auf

FREIE FAHRT | Im Death Valley kommt der Duke trotz zerstörter Straßen schnell voran.
Quelle: Richard Huenink

Quelle: www.nofrag.com

Quelle: Bryan Brewer, www.liquidmesh3d.com

HANDLUNGSBEDARF?

Derzeit kursieren Tabellen im Internet, die die komplette Handlung von Duke Nukem Forever beschreiben – angeblich stammen diese direkt aus der Feder von Ex-3D-Realms-Mitarbeiter Richard Huenink. Wir haben die etwas durchgeknallte Story für Sie zusammengefasst.

Der Duke sitzt in seinem eigenen Kasino „Lady Killer" und besiegt den Imperator der Zykloiden in seinem eigenen Duke-Videospiel – während er Sex mit den Holsom-Zwillingen hat. Anschließend gibt er ein Interview, bei dem ganz plötzlich der Strom ausfällt. Der Grund ist schnell gefunden: ein Alien-Mutterschiff über Las Vegas. Von einer geheimen Höhle im Kasino aus nimmt er das Schiff mit einer Plasmakanone unter Beschuss, verliert aber durch den Rückstoß das Bewusstsein. Kurz darauf erwacht er inmitten eines ausgewachsenen Krieges gegen die Außerirdischen.

Gemeinsam mit Truppen der Earth Defense Force (EDF) bahnt er sich einen Weg aus dem Kasino. Auf der Suche nach einem Alienschwarm, der junge Mädchen entführt, schlägt er sich über den Las Vegas Strip und trifft das erste Mal auf die Nebendarstellerin Bombshell. Im Inneren des Duke-Domes, eines Stadions, findet er entführte und geschwängerte Podgirls – also leicht bekleidete Tänzerinnen – vor, darunter auch die Holsom-Zwillinge. Ein Kampf gegen die außerirdische Königin führt in die Stratosphäre zum mittlerweile reparierten Mutterschiff, wo er sich selbst mit einer Schrumpfkanone verkleinert und das Schiff endgültig zerstört.

Nach fachmännischer Zerlegung des Raumkreuzers brechen der Duke und Bombshell zum Hoover-Damm auf, um ein Wurmloch zu untersuchen, das das Tor zur Heimat der Außerirdischen sein könnte. Standesgemäß klemmt sich der Duke dazu hinter das Lenkrad eines Monster-Trucks. Nach einem Bosskampf gegen einen „Giant Battlelord" gelangt er durch einen Lüftungsschacht ins Innere des Damms. Es folgen verschiedene Schrumpf- und Physikrätsel, letztendlich entschließt sich unser Held zur Sprengung des Staudammes. Einige Kämpfe gegen die Octabrains und einen Blutegel (siehe auch Kasten „Feindaufklärung") später bringt er die Sprengladungen an, verliert aber in der auf die Explosion folgenden Flutwelle das Bewusstsein.

Während der Duke in einem verworrenen Traum schlummert, übernimmt der Spieler die Rolle von Bombshell auf der Suche nach einem Kerl namens Graves. Auch sie erlebt unterwegs einiges: Schrumpfrätsel, Fahrten in einem ferngesteuerten Auto und Auseinandersetzungen mit mehreren Duke-Klonen. Nach einem kurzen Abstecher in eine Klonfleischfabrik der Aliens rettet sie den echten Duke aus den Fängen der Außerirdischen – mit einem Lap-Dance. Wieder vereint, ballern sich die beiden durch Horden von Klonkriegern und Schweinepolizisten, lösen Physik-Rätsel und machen einen Abstecher in eine Teleportationsanlage. Von dort aus beamen sie sich an Bord eines weiteren Alien-Schiffs, besiegen dort den Octaking und sprengen letzten Endes auch dieses Schiff. Eine Rettungskapsel sorgt für eine heile Flucht und das Spiel endet mit einem erneuten Duke-Interview.

der Webseite von Bryan Brewer, bis vor Kurzem noch 3D-Animator bei 3D Realms, steht für kurze Zeit ein Video, das, ursprünglich zu Bewerbungszwecken gedacht, massig Spielszenen aus Duke Nukem Forever zeigt: Bosskämpfe, Fahrzeugsequenzen, Gameplay-Elemente – so zahlreiche Details gab es während der gesamten zwölf Jahre, die der Duke bisher in Entwicklung war, nicht. Ähnliches geschieht in den persönlichen Blogs anderer 3D-Realms-Entwickler: Layne Johnson, Mark Skelton, Randy Forsynth und Tramell Isaac stellen für jeweils wenige Tage Konzeptzeichnungen und Screenshots des Spiels online; auch kursieren detaillierte Story-, Puzzle-, Bosskampf- und Levelbeschreibungen sowie zahlreiche hochaufgelöste Screenshots, die allesamt dem Bewerbungs-Portfolio von Richard Huenink zugeschrieben werden.

Dienstag, 12. Mai 2009: Fudzilla.com verbreitet die Meldung, dass Take 2, bislang nur Inhaber der Vertriebsrechte von Duke Nukem Forever, 3D Realms 30 Millionen Dollar für die gesamten Rechte am Duke-Franchise geboten hat. Angeblich lehnte 3D-Realms-Chef George Broussard ab, weil er bereits mit anderen Publishern – darunter Epic Games, Electronic Arts, id Software und Microsoft – im Gespräch ist und mithilfe einer externen Finanzspritze das Projekt selbst zu Ende führen will. Von Take 2 war zu diesem Gerücht bislang keine Stellungnahme zu bekommen.

Mittwoch, 13. Mai: Die von Apogee Software angekündigte Duke-Meldung betrifft nur die Duke Nukem Trilogy für Nintendos DS und Sonys PSP: Die Spieleschmiede sucht gerade nach einem Duke-Model, das als Werbefigur für die Firma arbeiten soll.

Sie merken sicher schon, im Text kommt häufig „angeblich" vor und selten „so viel ist sicher". Den Duke umgibt auch nach der vermeintlichen Todesnachricht ein Mysterium. Fest steht, dass all das Material, das nicht über offizielle 3D-Realms- oder Take-2-Kanäle veröffentlicht wurde, dennoch mit Sicherheit ein Duke Nukem-Spiel zeigt. Auch passen die unterschiedlichen Medien einwandfrei zusammen.

Ein Beispiel: Die angebliche Hintergrundgeschichte beginnt mit einem Spiel im Spiel. Der Duke steuert sich dabei selbst im Kampf gegen den zykloiden Imperator

DER RÄTSELHAFTE DUKE

Der Duke ist nicht nur kompromisslos, sondern auch clever. So sieht es zumindest die Charakterbeschreibung vor. Also ballert er sich mit allerlei eindrucksvollem Tötungswerkzeug durch die außerirdischen Horden, löst unterwegs aber auch jede Menge Rätsel. Beispiele gefällig?

Die Spielfigur steht vor einer Mauer. An der Maueroberkante fehlt ein Stück, doch der Abschnitt ist zu hoch, um ihn mit einem Sprung zu erreichen. Ein Kran, der auf der anderen Seite des Hindernisses positioniert ist, hält einen Packen Stahlträger über die Barrikade, doch auch der ist außer Reichweite des Dukes. Abhilfe schafft ein Gabelstapler: Mit dem Vehikel kann der Spieler die Stahlträger erreichen und auf einer Seite so weit absenken, dass er, wie mithilfe einer Rampe, über das marode Mauerstück spazieren kann (Bild rechts). Rätsel gelöst!

Ein weiteres Beispiel: Im Level „Death Valley Monster Truck Race" kurvt der Duke in einem Monstertruck durch die Wüste. Barrikaden und Hindernisse kann er dabei mit dem auf dem Fahrzeug installierten Raketenwerfer aus dem Weg räumen, an bestimmten Stellen geht dem Protagonisten aber wiederholt der Sprit aus. Mit einer Reihe von Navigations- und Physikpuzzles knobelt sich der Spieler durch Minen und Gebäude und bekommt so eine Reihe Benzinkanister in die Finger, mit denen er den Truck wieder auftankt. Weiter geht die wüste Fahrt!

Quelle: Richard Huenink

über ein American-Football-Feld. Auch im über eine ganz andere Quelle im Internet aufgetauchten Gameplay-Video ist diese Szene vorhanden: Wir erleben in Ego-Perspektive, wie der Protagonist der gezeigten Sequenz in einem Football-Stadion ein riesiges, außerirdisches Vieh aufmischt. Auch die sogenannten Octabrains – achtarmige, fliegende Aliens – finden wir in den Konzeptzeichnungen Johnsons, auf einem offiziellen Duke Nukem Forever-Wallpaper, in der Story-Beschreibung und im bereits mehrmals erwähnten Video. Das alles spricht für die Echtheit des Materials, allerdings weder für noch gegen die Geschichte rund um das Ende des sympathischen Alien-Vertrimmers.

Lassen wir mal die „Kommt er nun noch oder nicht"-Diskussion außen vor und konzentrieren uns auf das im Internet aufgeschlagene Material – am ergiebigsten ist dabei sicherlich das Bewerbungsvideo von Bryan Brewer: Wir sehen dort, wie außerirdische Biester mit wenigen Sätzen ganze Häuser erklimmen, wie sie durch Wände brechen, wie der Duke in einem Monster-Truck umherdüst und Feinden mit der Schrumpfkanone zu Leibe rückt – ein, zwei eindrucksvolle Gefechte mit übergroßen Boss-Außerirdischen sind ebenfalls enthalten.

Die Grafik ist, soweit sich das anhand des schlecht aufgelösten Filmchens beurteilen lässt, solide, aber nicht herausragend. Die Screenshots aus den virtuellen Bewerbungsmappen der Ex-3D-Realms-Angestellten zeigen darüber hinaus Impressionen aus den Spielumgebungen (zum Beispiel ein Kasino, das Death Valley oder eine schleimdurchzogene Höhle), aber auch Gegner und die berühmten leicht bekleideten Duke-Damen. Die angeblich aus der Feder von Richard Huenink stammenden Tabellen und Text-Dokumente verraten außerdem die komplette Hintergrundhandlung, erklären detailliert verschiedene Schlüsselstellen, beschreiben Rätsel und skizzieren den Ablauf einiger Bosskämpfe. Im Großen und Ganzen enthält das Material zigmal mehr Informationen, als wir bisher über den Duke erfahren haben – aber auch mehr, als ein vernünftiger PR-Mensch jemals im Vorfeld über ein Spiel verraten würde. Also sitzt 3D Realms/Take 2 entweder gerade in diesem Moment mit einem fast fertigen Duke Nukem Forever und dem wohl absurdesten Marketing-

FEINDAUFKLÄRUNG

Skurrile Figuren, hässliche Aliens, monströse Bossgegner – das alles erwarten wir von einem Duke Nukem Forever. Zumindest den aufgetauchten Konzeptschriften zufolge hätten wir auch genau das bekommen. Hier ein Beispiel für einen möglichen Bosskampf – unter Wasser:

Der Duke begegnet in einem Unterwasser-Level einem gigantischen Blutegel. „Der frühe Vogel fängt den Wurm", ist dabei einer von vier möglichen Kommentaren des coolen Spielehelden. Mit Biss- und Stoßattacken hindert das Vieh den Duke daran, sich lange an den lebensnotwendigen Luftblasenströmen gütlich zu tun, eine Stromattacke lähmt den Helden sogar kurzzeitig. Wurde das Biest ausreichend verletzt, ändert es sein Verhalten und erzeugt einen Saugstrom, der, kommt man ihm zu nahe, den Duke, aber auch Rohrbomben und Raketen einsaugt. Gelingt es dem Spieler, ein Explosivgeschoss im Rachen des Gegners zu versenken, ist dieser kurz betäubt und kann in einem Minispiel weiter drangsaliert werden. Eine von zwei finalen Attacken erledigt den Rest: Entweder sticht unsere Spielfigur dem Ungetüm mit seinem eigenen Stachel ins Auge oder sie versenkt eine Rohrbombe in dessen Allerwertesten. Je nach Todesart kommentiert der Held das Geschehen mit einem von 22 vorgefertigten Sätzen à la „Und jetzt: Kopf zurück und husten!" – Musterungserprobte wissen, worauf damit angespielt wird.

Das restliche Sammelsurium an Gegnern ist erwartungsgemäß bunt und schräg: Schweinepolizisten, achtarmige Flugaliens mit Namen „Octabrain", Duke-Klone und allerlei anderes Getier hätten uns im fertigen Spiel den Schweiß auf die Stirn getrieben. Schade drum.

EGELHAFT | Die Skizze beschreibt im Detail, wie der Kampf Duke gegen Egel aussehen soll.

Quelle: Richard Huenink

NOCH EGELHAFTER | So sieht der Kampf gegen den Egel dann im (fast fertigen?) Spiel aus.

Quelle: Mark Skelton, http://madmanmarkskelton.blogspot.com

Quelle: Richard Huenink

KLEIN, ABER OHO | Geschrumpft rast der Duke in einem Miniaturauto durch ein Kasino.

Quelle: Richard Huenink

Quelle: Mark Skelton, http://madmanmarkskelton.blogspot.com

DAMENQUAL | Diese Dame wurde von Aliens entführt und geschwängert.

Plan aller Zeiten da und lacht sich ins Fäustchen oder wir haben tatsächlich das endgültige Aus des legendären „When it's done"-Spiels miterlebt.

Zum Schluss noch ein kleines Appetithäppchen für Verschwörungstheoretiker: Am Tag, als die ersten Gerüchte über die Schließung von 3D Realms die Runde machten, wurde die Domain www.savedukenukem.com reserviert. Zwar fand sich dort zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses nur eine leere Seite, jedoch könnte das darauf hindeuten, dass ehemalige 3D-Realms-Mitarbeiter schon daran werkeln, den Duke letztendlich doch noch auszuliefern. Noch verwunderlicher: Die Domain www.saveduke.com wurde schon einen Tag früher reserviert, als die Fans noch gar nichts von der drohenden Schließung wussten ...

Ist also doch alles nur ein riesiger PR-Gag, um die Mund-zu-Mund-Propaganda noch einmal richtig anzukurbeln? Oder erleben wir gerade wirklich das dramatische Ende einer Legende? Eine definitive Antwort auf die Frage gibt es wohl erst, wenn Duke Nukem Forever auch tatsächlich erscheint.

Sie wollen nichts verpassen? Jeden Tag tauchen neue Duke Nukem Forever-Meldungen, -Screenshots, -Videos und allerhand anderes interessantes Zeug im Internet auf. Für alle, die auf dem Laufenden bleiben und bis zur nächsten Ausgabe nichts verpassen wollen, haben wir einen Webcode eingerichtet: Einfach www.pcgames.de ansurfen, den Webcode 27JG eingeben und sofort sehen, was in Sachen Duke gerade passiert. ❑

EIN BLICK IN DIE GERÜCHTEKÜCHE

Viele Gerüchte überschwemmen derzeit das Internet. Teils sind sie nur da, um Klicks auf der Webseite zu erzeugen, teils stecken handfeste Informationen dahinter. Wir haben uns durch den Gerüchte-Dschungel gekämpft, uns die vier verbreitetsten Meldungen herausgesucht, die bekannten Fakten dazu recherchiert und mit unserer eigenen Einschätzung garniert. Das Fazit: Keiner in der Redaktion mag so recht an ein endgültiges Aus für den Duke glauben ...

***Gerücht:* Der Duke ist tot.**

Fakten: Was als Gerücht im Internet begann, wurde bislang nicht von offizieller Seite hundertprozentig bestätigt. Grund für die Annahme, dass 3D Realms die Pforten schließt, war unter anderem ein News-Eintrag auf der 3drealms.com vom 8. Mai 2009, der sich unter dem Titel „Goodbye", also „Auf Wiedersehen", von den Fans verabschiedete. Darunter: ein Foto der Belegschaft und ein Dank an alle Fans. Wie Joe Siegler, der Webmaster von 3drealms.com, im Forum bestätigte, handelte es sich bei der Meldung nicht um einen Marketing-Gag, es entsprach alles der Wahrheit.

Robert Horn: Ich bin sicher, der Duke ist nicht tot. Eine solch legendäre Serie lässt sich kein Publisher entgehen. Er wird kommen. Irgendwann.

***Gerücht:* Take 2 Interactive bringt den Duke dennoch heraus.**

Fakten: Alan Lewis, Vize-Präsident von Take 2, kommentierte die Situation wie folgt: „Unser Vertrag mit 3D Realms war lediglich ein Publishing-Deal, der keine laufende finanzielle Unterstützung für die Entwicklung des Titels vorsah." So hält der Publisher zwar noch die Vertriebsrechte an **Duke Nukem Forever**, was das aber letztendlich für dessen Entwicklung bedeutet, steht noch in den Sternen.

Jürgen Krauß: Keiner weiß im Moment so genau, wie der Deal zwischen Take 2 und 3D Realms wirklich aussieht. Könnte George Broussard das Spiel zum Beispiel einfach unter einem anderen Namen ohne Take 2 veröffentlichen? Solange das nicht geklärt ist, ist auch die Zukunft des Dukes ungewiss.

***Gerücht:* Das Spiel war fast fertig.**

Fakten: Wie George Broussard, Mitbegründer von 3D Realms, am 13. April 2009 auf Twitter.com meldete, sind noch 71 Meilensteine bei der Entwicklung abzuarbeiten. Ursprünglich hatte man 800 bis 900 solcher Meilensteile angesetzt. Rein rechnerisch wäre das Spiel dann also in gut einem Jahr fertig geworden.

Sebastian Weber: Beim Duke von „fast fertig" zu sprechen, halte ich für gewagt, denn 3D Realms hat in den vergangenen Jahren viel Wirbel um vermutlich nichts gemacht. Allerdings muss man zugeben, dass die Screenshots und Videos, die kurz nach der vermeintlichen Schließung des Entwicklers veröffentlicht wurden, auf jeden Fall den Eindruck vermitteln, dass **Duke Nukem Forever** inzwischen auf einem guten Weg war.

***Gerücht:* Duke Nukem Forever ist ein einziger großer Werbegag.**

Fakten: Im Internet kursiert die Hintergrundgeschichte von **Duke Nukem Forever**. Angenommen, diese wäre authentisch, so wäre das ein sehr fragwürdiger PR-Gag. Wer würde schon vor Erscheinen des Spiels die komplette Handlung verraten wollen? Das lässt zwei mögliche Schlüsse zu: Die Story ist gefälscht oder die Entwicklung wurde eingestellt.

Christian Schlütter: Die Jungs bei 3D Realms hatten ja über zehn Jahre Zeit, um sich solch einen Scherz zu überlegen. Aber warum haben dann einige von ihnen schon Job-Gesuche ins Internet gestellt? Warum zeigt das veröffentlichte Material Drahtgittermodelle anstatt fertiger Spielszenen, wenn der Duke doch fast fertig ist? Fragen über Fragen!

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
6	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
7	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
8	F.E.A.R. 2: Project Origin (dt.)	Warner Bros.	Test in 03/09	Wertung: 85
9	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96
10	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89

DAUERBRENNER | **Half-Life 2** darf dieses Jahr bereits seine fünfte Kerze auspusten. Unsere Leser lieben es trotzdem noch.

FALLOUT: NEW VEGAS

Neues Fallout-Rollenspiel in Arbeit

Auf einem Pressetermin in London kündigte Bethesda ein weiteres **Fallout**-Spiel namens **Fallout: New Vegas** an. Der neue Titel wird definitiv ein Rollenspiel, soll allerdings kein direkter Nachfolger zu **Fallout 3** werden. Als Entwickler kommt das erfahrene Studio Obsidian Entertainment (**Neverwinter Nights 2**, **Alpha Protocol**) zum Einsatz. **New Vegas** erscheint für PC, Xbox 360 und PlayStation 3, einen Termin oder Screenshots gibt es bis jetzt noch nicht. Ebenfalls interessant: Bethesda sicherte sich auch die Rechte für **Fallout**-Film- und Fernsehproduktionen. ❑

Webcode: 27KN

ERWEITERT | Das **Fallout**-Universum bekommt neue Ableger. Neben **Fallout: New Vegas** sind auch Filmprojekte geplant. Das Bild stammt aus **Fallout 3**.

SACRED 2 ADD-ON & SACRED 3

Ascaron kündigt trotz Insolvenz Sacred 3 an

Der 14. April 2009 dürfte als schwarzer Tag in die Annalen der Spieleschmiede Ascaron eingehen. Trotz international mehr als 400.000 verkauften **Sacred 2**-PC-Versionen meldete das deutsche Unternehmen an diesem Tag Insolvenz an und stellt sich somit unter den Schutz des Insolvenzrechts. Ascaron will hierdurch die Chance wahrnehmen, das Unternehmen und nicht zuletzt viele Arbeitsplätze zu retten. Vor allem der hohe Aufwand für die Konsolenversion von **Sacred 2** (Release: 29. Mai 2009) war ein Problem für die Gütersloher Firma. Trotz Insolvenz kündigte das Unternehmen ein **Sacred 2**-Add-on und **Sacred 3** an. Die Erweiterung könnte bereits Ende Juli erscheinen, erklärte uns Heiko tom Felde in einem Interview. **Sacred 3** sei hingegen noch „in der Protoypenphase", so der Ascaron-Geschäftsführer. (Bild aus **Sacred 2**) ❑

Info: www.ascaron.com

GEMETZEL | Bekommt **Sacred 2: Fallen Angel** trotz Ascaron-Insolvenz einen Nachfolger?

GEWINNSPIEL

Zusammen mit DevilTech und Atari verlosen wir zum Release von **Demigod** am 22. Mai ein Gaming-Notebook inklusive einer Version des Online-Strategiespiels **Demigod**. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt der bekannte Entwickler hinter Demigod?

A | Chris Taylor

B | John Carmack

DEVILTECH www.deviltech.de

PC DVD ATARI DEMIGOD

Das DevilTech Notebook Fire 8050 verspricht gute Bildqualität bei hoher Geschwindigkeit – zwei unerlässliche Voraussetzungen für Spieler. Das Gaming Notebook verfügt über einen Intel Centrino 2 Prozessor, eine 250-GB-Festplatte, 4 GB Arbeitsspeicher und eine ATI-3650-Grafikkarte mit 512 MB RAM. Weitere Technische Daten finden Sie unter www.deviltech.de

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, DevilTech – High Performance Systems, ATARI Deutschland GmbH und conjoin communication GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 24. Juni 2009**

PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Counter-Strike Source (dt.)	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 87
7	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87
8	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
9	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
10	Empire: Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90

ERFOLGREICH | **Runes of Magic** überzeugt mit hoher inhaltlicher Qualität und lockt zudem mit einem alternativen Bezahlmodell.

OVERLORD 2

Wir waren wieder böse!

Anfang des Jahres flogen wir noch selbst nach Delft und durften den Triumph Studios bei der Entwicklung von **Overlord 2** über die Schulter schauen. Mittlerweile haben wir aber auch eine Preview-Version ausgiebig in unserer Redaktion gespielt. Unser Eindruck: Das Action-Adventure ist nicht nur auf einem guten Weg, sein Witz und die verrückte Spielmechanik übertreffen sogar den sehr guten Vorgänger. Der geplante Release Ende Juni erscheint uns realistisch. Eine ausführliche Vorschau finden Sie auf pcgames.de. ❑

Webcode: 27KJ

DIE FETTE LADY SINGT | Dicke Bossgegner gibt es in **Overlord 2** allerorten. Da müssen Sie Schergen und Spezialfähigkeiten nutzen!

BLIZZARD

Neues MMO in frischem Universum

Zarhym, einer von Blizzards Community-Managern, bestätigte im offiziellem Forum: Das Kult-Entwicklerstudio arbeitet derzeit an einem neuen Online-Rollenspiel, das nichts mit den bisherigen Blizzard-Marken zu tun hat. Bedeutet im Klartext: Kein **Warcraft**-, kein **Diablo**- und kein **Starcraft**-Spiel, sondern ein komplett neues Universum! Entwicklungsleiter des MMOs ist übrigens Jeff Kaplan, der zuvor als Game Director von **World of Warcraft** eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten mitverantwortete. Weitere Einzelheiten zu dem unbekannten Projekt sind – typisch Blizzard – natürlich unbekannt. ❑

Info: www.blizzard.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT

BATTLEFIELD HEROES

Angespielt: Unsere Eindrücke aus der Beta

Der kostenlose Mehrspielershooter **Battlefield Heroes** befindet sich in der finalen Betaphase und so kämpfen bereits zahllose Royals gegen Nationals. Bislang stehen drei Karten zur Verfügung, die allesamt gut ausbalanciert sind und flotte Gefechte ermöglichen. Wählbare Klassen gibt es ebenfalls drei: Als Gunner zogen wir mit schwerem Geschütz in den Krieg, der Soldat stellt hingegen eine Art Allrounder dar. Die Commando-Klasse spielt sich wie eine Mischung aus einem gut getarnten Schurken, der auf Messerangriffe setzt, und einem klassischen Scharfschützen. Durch das Rangsystem, aufwertbare Fähigkeiten und zugängliche Aufträge entfaltet **Battlefield Heroes** von Beginn an eine erstaunliche Suchtwirkung, die zum Weiterspielen motiviert. Dazu tragen auch die relativ kurzen Gefechte bei, die oft schon nach etwa zehn Minuten einen Sieger finden. Der Gedanke „Nur eine schnelle Runde noch!" schoss uns daher häufig durch den Kopf und ließ und selbst lange nach Feierabend motiviert vor dem Rechner sitzen. Als vollwertiges **Battlefield** geht **Battlefield Heroes** zwar nicht durch, doch die kurzweiligen, witzigen Comic-Scharmützel machen Spaß und erfüllen damit vollkommen ihren Zweck. ❑

Info: www.battlefield-heroes.com

KURIOS | Während einer das Flugzeug steuert, können zwei weitere Spieler auf den Tragflächen hocken, um von dort ihre Gegner auf's Korn zu nehmen.

TEAMWORK | Gemeinsam mit zwei Verbündeten setzt unser Gunner einen Panzer außer Gefecht.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Empire – Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
2	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	Test in 06/09	Wertung: 70
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
4	Battleforge	Electronic Arts	Test in 06/09	Wertung: 88
5	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
6	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
7	Warhammer 40k: Dawn of War 2	THQ	Test in 04/09	Wertung: 91
8	Drakensang (Gold Edition)	dtp	Test in 09/08	Wertung: 81
9	Fußball Manager 09	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 86
10	Landwirtschafts-Simulator 2009	Astragon	pcgames.de	Wertung: 52

[Quelle:] SATURN

AUFRÜSTUNG | Durch das Bewältigen von Abenteuern erarbeiten Sie sich Items für Ihre Schöpfung.

SPORE: GALAKTISCHE ABENTEUER

Abenteuer im Weltraum

Will Wrights Traum von der kompletten Evolution in einem Spiel wird fortgesetzt. Mit **Galaktische Abenteuer** stellt EA die erste Erweiterung zu **Spore** in die Ladenregale und nimmt sich dabei einiger Kritikpunkte an. So übernimmt die erstellte und liebgewonnene Kreatur endlich eine wichtigere Rolle in der finalen Weltraumphase ein. Sie entsenden Ihren Sprössling auf fremde Planeten, um Abenteuer zu bestreiten, Rätsel zu lösen und Bossgegner zu besiegen. Rund 30 neue Ausrüstungsgegenstände helfen Ihnen dabei, zum Helden der Galaxie aufzusteigen. Ein Rang- und Erfolgesystem sowie ein neuer Editor, mit dem Spieler eigene Abenteuer entwerfen und anderen Spore-Fans zur Verfügung stellen können, versprechen zudem die Langzeitmotivation, an der es dem Hauptspiel mangelte. Als Releasetermin gab EA den 23. Juni 2009 an, wir rechnen deshalb fest mit einem Test in der kommenden Ausgabe 08/2009. ❑

Info: www.spore.com

GIGANTISCH | Wie in einem Action-Adventure oder Rollenspiel kämpft Ihre Kreatur gegen große Bossgegner.

CAPCOM

Konsolen-Hits kommen für PC

Lange vermutet, mittlerweile offiziell bestätigt: Nicht nur die Erfolgstitel **Street Fighter 4** und **Bionic Commando** werden für den PC umgesetzt, sondern auch das Horror-Spektakel **Resident Evil 5**. **Street Fighter 4** verfügt über brandneue, PC-exklusive Grafikmodi und erscheint am 3. Juli. **Bionic Commando** wird ebenfalls im gleichen Monat veröffentlicht. **Resident Evil 5** soll Nvidias neue GeForce-3D-Vision-Technologie unterstützen und kommt im Laufe des Jahres in den Handel. Beruhigend: Capcom ist seit **Lost Planet** und **Devil May Cry 4** für prima PC-Umsetzungen bekannt. ❑

Info: www.capcom-europe.com

Street Fighter 4

Resident Evil 5

ANNO 1404

Einzelspieler-Kampagne angespielt

Kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe erreichte uns die lang ersehnte Kampagnen-Vorschauversion von **Anno 1404**. Wir konnten die ersten sechs Missionen anspielen und sind begeistert: Die Geschichte ist mitreißend und die Aufgaben während der Einsätze halten ständig bei der Stange. Leerlaufphasen oder langweilige Storys, wie noch beim Vorgänger **Anno 1701** bemängelt, fanden wir keine. Der düstere, an Filme wie **Königreich der Himmel** erinnernde Plot: Sie spielen einen Landlord, der in Intrigen am kaiserlichen Hof hineingezogen wird. Ein fieser Kardinal will aus Machtgier einen Krieg gegen den Orient anzetteln. Als Sie merken, dass dieser Kreuzzug nicht vom krank darniederliegenden Kaiser initiiert wurde, schlagen Sie sich auf die Seite der Araber, um das Schlimmste noch zu verhindern. Die Hauptcharaktere sind dabei markant und haben alle passende Stimmen bekommen. Musik und Grafik sind einmal mehr fantastisch! Ausführliche Informationen zur Einzelspieler-Kampagne finden Sie auf pcgames.de (siehe Webcode unter dieser Meldung). ❑

Webcode: 27KK

Die Kollegen von der PC Games Hardware haben ihre Premium-Ausgabe 07/09 (ab dem 3. Juni erhältlich) dem Thema Anno 1404 gewidmet. Mit den Tipps läuft das Spiel auch auf Ihrem Rechner. Unter Webcode 27KP bestellen!

▲ **VORHER** | Düster und realitätsnah, so wirkte **Borderlands** bisher.

◀ **NACHHER** | Das Spiel soll sich optisch von der Konkurrenz abheben, Proportionen und Aussehen wirken bewusst unrealistisch.

BORDERLANDS

Gearbox wechselt den Grafikstil

Eine Mischung aus Rollenspiel und Sci-Fi-Shooter, vollgepackt mit 500.000 verschiedenen Waffen (!) und jederzeit im Koop spielbar – das klingt kaum nach Einheitsbrei. Dennoch fürchtete Entwickler Gearbox, **Borderlands** könnte sang- und klanglos untergehen. Deshalb verpassen die **Brothers in Arms**-Erfinder ihm einen ungewöhnlichen, neuen Grafikstil in Cel-Shading-Optik. Trotz des realitätsfernen Aussehens soll die düstere Stimmung des **Mad Max**-ähnlichen Endzeitszenarios bleiben, versichert Gearbox-Chef Randy Pitchford. ❑

Info: www.borderlandsthegame.com

THIEF 4

Arbeiten an Teil 4 laufen an

Mitte Mai kündigte Eidos in einem Fanforum den vierten Teil der **Thief**-Reihe an. Für die Umsetzung sind die Entwickler bei Eidos Montreal zuständig. Konkrete Informationen zu Setting oder Story des Schleich-Spiels gibt es noch nicht, allerdings hat Eidos bereits angemerkt, dass man nicht nur die **Thief**-Fans bedienen, sondern auch ein neues Publikum erreichen möchte. ❑

Info: www.thief4.com

BIOSHOCK 2

Mehrspielermodus von zweitem Team

Zwar arbeitet das Studio 2K Marin an **Bioshock 2**, den Mehrspielerpart des Ego-Shooters haben die Verantwortlichen aber an die Programmierer von Digital Extremes übergeben. Die sollen mit all ihrer langjährigen Erfahrung im Bereich der Multiplayer-Shooter eng mit 2K Marin zusammenarbeiten, um die Spielerfahrung so richtig rund zu machen. Digital Extremes hat unter anderem an erfolgreichen Titeln wie der **Unreal Tournament**-Reihe oder auch dem soliden **Pariah** mitgewirkt. ❑

Info: www.digitalextremes.com

HOLPRIG | Die Stoßdämpfer in **Off-Road Redneck Racing** werden oft bis zum Anschlag belastet.

Mashed Fully Loaded + Redneck Racing

Nostalgiker erinnern sich gerne an die charmanten Arcade-Rennspiele Mashed Fully Loaded sowie Off-Road Redneck Racing. Beide Titel gibt es jetzt im Doppelpack in der Solid Games-Reihe von Publisher UIG Entertainment.

Mashed ist ein actionbetontes Rennspiel aus der Vogelperspektive. Sie düsen über 30 fantasievoll gestaltete Rundkurse wie eine zerbombte Stadt, eine Wüste oder eine lauschige Hügellandschaft. Aufwachen! Zum Sightseeing haben Sie nämlich keine Zeit, denn während Sie von den drei gegnerischen Fahrern mit Maschinengewehrsalven und Mörsergeschossen eingedeckt werden, müssen Sie ausweichen und ihrerseits Waffen aufsammeln.

Mit Minen, Schrotflinten, MGs, einem nach hinten feuernden Flammenwerfer oder einfach nur von der Laderampe rollenden, explodierenden Fässern machen Sie Ihren Feinden Feuer unter der Karosserie. Wenn das nichts hilft, versuchen Sie es einmal mit einem rutschigen Ölfilm oder zielsuchenden Raketen. Auf das Timing kommt es an. Wenn Sie kurz vor einer Kurve die Blendgranate zünden, ist die Verwirrung auf der Gegenseite komplett, vor allem, wenn Sie zu viert im Mehrspielermodus spielen.

Haben Sie vorübergehend genug von der Vogelperspektive, steigen Sie in **Off-Road Redneck Racing** in eines der 16 Geländefahrzeuge. In **Redneck Racing** fahren Sie klassische Rennen über holprige Strecken und werden im Karrieremodus zum Meister der Rennsport-Ligen. Mit bis zu drei Nitro-Boostern verleihen Sie Ihrem Vehikel Extraschub, mit dem Sie im Idealfall drei, vier Gegner am Stück überholen und sich an die Spitze setzen. Werden Sie aber nicht übermütig, denn die teils sehr kurvenreichen Strecken haben es in sich. Wer nicht im richtigen Moment bremst oder die Handbremse in engen Kurven zu lange zieht, verliert umgehend seinen Spitzenplatz.

Auch Off-Road Redneck Racing entfaltet im Mehrspielermodus zu sechst im LAN seinen vollen Spielspaß. Wer keine Lust auf Netzwerk-Kabelsalat hat, zockt mit dem Kumpel zu zweit vor dem Split-Screen. ❑

FAZIT

Das Doppelpack mit **Mashed: Fully Loaded** und **Off-Road Redneck Racing** ist gebündelte Kurzweil. Beide Arcade-Racer eignen sich vorzüglich zum Spielen für zwischendurch sowie für schadenfrohes Mehrspielervergnügen und das für supergünstige 7,99 Euro. Wer die Titel noch nicht in seiner Sammlung hat, macht mit diesem Spielebundle garantiert nichts verkehrt.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Supersonic / Rage Software
ANBIETER: UIG Entertainment
TERMIN: Bereits erhältlich

GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Exklusivrechte für Sony

Schlechte Nachrichten für PC-Geisterjäger: Sony erwarb von Atari zeitlich begrenzte, exklusive Veröffentlichungsrechte für **Ghostbusters: The Videogame.** Der Grund: Sony steht hinter den beiden Filmvorlagen aus den 80er Jahren und bringt Mitte Juni zum 25-jährigen Jubiläum die beiden Kultstreifen auf Blu-ray-Disc heraus. Daher planen die Japaner, zeitgleich die Spieleumsetzung auf PlayStation-3- und PlayStation-2-Besitzer loszulassen. Bedeutet also, dass das Action-Adventure erst dann für Xbox 360, Wii, Nintendo DS und PC erscheinen kann, wenn Sony auch die PSP-Fassung veröffentlich hat. Letztere soll nach derzeitiger Planung im Herbst 2009 erscheinen. Atari erwarb im vergangenen Jahr die Vertriebsrechte an **Ghostbusters,** nachdem Activision Blizzard das Spiel abgestoßen hatte. ❑

Info: www.ghostbustersgame.com

KOMMEN SPÄTER | Während PlayStation-Besitzer ab Mitte Juni auf Geisterjagd gehen dürfen, müssen sich PC-Spieler wohl noch bis Herbst gedulden.

USK

Alterskennzeichen überarbeitet

Ab dem 1. Juni 2009 finden Sie überarbeitete USK-Kennzeichen auf den Verpackungen von Computer- und Videospielen. Die neuen Siegel ähneln stark denen auf Filmhüllen und stellen die Alterszahl in den Vordergrund, was die optische Wahrnehmung bei Händlern und Käufern verbessern soll. Deshalb wurden die Kennzeichnungen „Ohne Altersbeschränkung" in „ab 0" und „Keine Jugendfreigabe" in „ab 18" geändert. Die neue Gestaltung folgt einem Verbesserungsvorschlag des Hans-Bredow-Instituts aus Hamburg, den die Wissenschaftler nach einer Auswertung des deutschen Jugendschutzes vorbrachten. Sowohl USK als auch die Politik setzen große Hoffnungen in die Änderungen. ❑

Info: www.usk.de

STOLZ | SPD-Politikerin Monika Griefahn und USK-Geschäftsführer Olaf Wolters stellen die neuen Kennzeichen vor.

„Diese neuen Kennzeichen sind eine wichtige Verbesserung des Jugendmedienschutzes, weil sie endlich klar und unmissverständlich gefasst sind."
Monika Griefahn, Sprecherin der SPD-Bundestagsfraktion für Kultur und Medien

USK ab 0 freigegeben | USK ab 6 freigegeben | USK ab 12 freigegeben | USK ab 16 freigegeben | USK ab 18

GEWINNSPIEL

Pünktlich zum Verkaufsstart des ROCCAT™ Kave Solid 5.1 Gaming Headset startet ROCCAT das Blockbuster-Gewinnspiel des Jahres. Am 8. Mai stand die Erde still: **Der Tag, an dem die Erde stillstand** mit Keanu Reeves in der Hauptrolle startete auf DVD und Blu-ray-Disc. Zusammen mit der 20th Century Fox und Paintball.de hat ROCCAT ein passendes Preise-Paket für Sie geschnürt (siehe unten). Mehr Informationen zum Gewinnspiel und das Teilnahmeformular finden Sie unter: http://www.competition.roccat.org/

Der Tag, an dem die Erde stillstand erschienen am 8. Mai 2009.

ROCCAT™ Kave Solid 5.1 Gaming Headset

WWW.PAINTBALL.DE

1.Preis: Gewinnen Sie zwei actiongeladene Tage im Paintballpark in Aachen mit allem drum und dran. Übernachten Sie in einem 4-Sterne-Hotel und lassen Sie es beim Paintball-Spielen richtig krachen. Dafür stellen wir Ihnen die komplette Ausrüstung und Verpflegung.

2. Preis: Eine Originalrequisite aus dem Film **Der Tag, an dem die Erde stillstand.**

3. Preis: Ein ROCCAT™-Kone-Bundle.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Twentieth Century Fox of Germany GmbH, ROCCAT GmbH und der Wildemann und Heitmann oHG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 30. Juli 2009**

SPIELE UND TERMINE 07/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Aufbau-Strategie	Ubisoft	25. Juni 2009	10/08, 03/09, 06/09	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator 3	Ego-Shooter	Sega	Frühling 2010	–	–	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Juni 2009	04/08, 06/09	●	●	–
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	Ende 2009	06/09, 07/09	●	●	●
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	Sommer 2009	12/08, 04/09, 06/09	●	●	–
Battlefield 1943	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Sommer 2009	–	●	●	–
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2009	06/09	●	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2009	03/08	●	●	–
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	Herbst 2009	05/09	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft	Juli 2009	04/09, 05/09	●	●	–
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	September 2009	–	●	–	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	22. Mai 2009	05/08	●	●	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	–	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	4. Juni 2009	06/08, 02/09, 06/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	Juli 2009	09/08, 02/09, 03/09, 06/09, 07/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	Ende 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	Frühjahr 2010	06/09	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Fuel	Rennspiel	Codemasters	Ende Juni 2009	03/09	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	Herbst 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal 2009	04/08, 04/09	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Herbst 2009	11/07, 04/09, 07/09	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	–	●	●	–
Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2009	04/09	●	–	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Sommer 2009	12/07, 05/09	●	●	●
Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters	Juni 2009	02/09	●	●	●
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	2009	09/08, 02/09, 04/09, 05/09, 06/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	04/09	●	–	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	2009	04/09	●	●	–
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	4. Quartal 2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	3. Juli 2009	08/08, 03/09	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Juni 2009	07/08, 07/09	●	–	–
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08,02/09, 05/09	●	●	●
Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	Nicht bekannt	05/09	●	–	●
X-Men Origins: Wolverine	Action-Adventure	Activision	Mai 2009	04/09	●	●	–

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Indigo Pearl verlosen wir sechs Exemplare von Wanted: Weapons of Fate plus Fan-Shirt. Der erste Preis enthält zudem die Blu-ray des Action-Films Wanted. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

1. Preis
- Wanted: Weapons of Fate für PC
- Wanted: Weapons of Fate-T-Shirt
- Wanted-Blu-ray-Film

Wer spielt die weibliche Hauptrolle in dem Film Wanted?

A | Angelina Jolie B | Alyx Vance

2.-5. Preis
- Wanted: Weapons of Fate für PC
- Wanted: Weapons of Fate-T-Shirt

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Indigo Pearl GmbH und Co. KG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 20. Juni 2009**

(SPIELE-)VERRÜCKTE | Auf der E3 tummelt sich die gesamte Branche. Jeder will dabei sein!

Was bringt die E3 2009?

Von: Sascha Lohmüller/Christoph Peter Schuster/Christian Schlütter/Sebastian Weber

Die legendärste Spielemesse erstrahlt wieder. Wir verraten, worauf Sie sich freuen können.

Die Abkürzung E3 (steht für Electronic Entertainment Expo) hat jeder Spieler schon einmal gehört. Früher stand der Titel für die legendärste Videospielemesse der Welt, auf der Trends gesetzt und beeindruckende Neuerungen enthüllt werden. Seit Mai 1995, als die E3 zum ersten Mal ihre Pforten öffnete, strömten jedes Jahr Scharen von Fachbesuchern in das L.A. Convention Center, im Jahr 2006 waren es etwa 60.000.

Immer mehr Publisher und Entwickler beschwerten sich im Laufe der Jahre über die stetig steigenden Kosten, weshalb die Veranstalter eine Änderung des E3-Konzepts versprachen, die im Juli 2006 vorgestellt wurde: Statt im L.A. Convention Center sollte das E3 Media & Business Summit (so der neue Name) in Tagungsräumen von Hotels stattfinden, als Veranstaltungsort hatte man Santa Monica auserkoren. Auch die Besucherzahl reduzierte man auf etwa 3.000 bis 4.000. Doch auch dieses Konzept musste schnell Kritik einstecken.

Publisher wie Ubisoft, Sega und Electronic Arts beanstandeten 2008, dass der Termin schlecht gewählt und die Messe zu klein sei, sie immer mehr an Wichtigkeit verliere. Hausmessen wie Ubisofts Ubidays in Paris setzten sich verstärkt durch, die E3 verlor an Reiz. Abermals kündigten die Veranstalter eine Überarbeitung des Messekonzepts an: 2009 findet die E3 wieder im L.A. Convention Center statt und soll an die guten, alten Zeiten erinnern. Welche Highlights wir deshalb von der E3 2009 (Termin: 2. bis 4. Juni) erwarten, das verraten Ihnen die kommenden Seiten. (web) ❑

DARAUF FREUEN SICH DIE REDAKTEURE

Die E3 überraschte früher immer wieder mit unerwarteten Ankündigungen oder anderen verblüffenden Neuigkeiten. Auf was sich die PC-Games-Redaktion freut und was sich die Redakteure von der Electronic Entertainment Expo 2009 erhoffen, verraten sie Ihnen hier.

Christian Schlütter

Online wird die Post abgehen:
Die letzten Messen erlebte ich zu Hause vor dem Laptop, damals als freier Mitarbeiter für pcgames.de. An Schlaf ist für Onliner zur Messezeit nicht zu denken. Wenn die Infos aus Amerika herüberschwappen, ist es in Deutschland finstere Nacht. Trotzdem informieren wir Sie auch dieses Jahr sofort, sobald es etwas Neues gibt – hoffentlich hält die Kaffeemaschine durch!

Hat die absurdesten Hoffnungen von allen:
Ich nerve die Kollegen schon seit einer Weile mit dem Glauben an ein neues Wing Commander und hätte zudem gerne eine Fortsetzung der Mechwarrior-Reihe.

Ist schmerzlich enttäuscht:
Dass Atari seine Teilnahme abgesagt hat. Es täte mir leid, wenn einem der experimentierfreudigsten Publisher der letzten Zeit das Geld ausginge.

Felix Schütz

Für den Leser ändert sich nichts:
2006 besuchte ich meine erste E3. Die letzte der „alten Schule", also die volle Rausch-Packung Lärm, Schweiß, Babes und Chaos. Im Jahr darauf war's dagegen so brav, dass man fast einschlief. Für Sie, liebe Leser, machte das keinen Unterschied. Denn anders als die Gamescom ist die E3 eine Fachbesuchermesse. Letztendlich geht's doch nur um die Spiele. Hauptsache, die Infos strömen auf die Websites und die Hefte werden wieder mit spannenden Previews gefüllt!

Meine heimlichen (absurden) Hoffnungen:
Tim Schafer kündigt Brütal Legend für PC an, EA stellt Dungeon Keeper 3 vor und Lucas Arts gibt Fortsetzungen zu Grim Fandango und The Dig bekannt.

Wer dieses Jahr Gas geben muss:
Nintendo! Die Fans gehen schon auf dem Zahnfleisch.

ACTION

Rage

Die schlechte Nachricht vorweg: Entwickler id Software veröffentlicht Rage wohl nicht vor 2010, das gab id-Chef Todd Hollenshead in einem Interview bekannt. Der innovative Mix aus Science-Fiction-Rennspiel und Ego-Shooter erscheint für Konsole und PC und beinhaltet einen Koop-Modus für zwei Spieler. Dieser soll sich vom Einzelspieler-Inhalt abgrenzen, in dem man in typischer id-Manier durch die offene Spielwelt hetzt und allerlei Monster umnietet. Wir hoffen auf neue Infos auf der E3.
Entwickler: id Software | Termin: 2010

Deus Ex 3

Deus Ex 3 spielt im Jahr 2027, also vor seinen beiden Vorgängern, die bekanntlich die Jahre um 2050 und 2070 behandelten. Eidos überarbeitet das Implantat- und Heilungssystem und will damit die Kritikpunkte am Vorgänger beheben. Mehr ist über das futuristische Rollenspiel bisher nicht bekannt. Lediglich ein paar Screenshots und Artworks lassen vermuten, wohin die Reise geht. Wir sind uns sicher, dass sich das auf der E3 ändert.
Entwickler: Eidos | Termin: unbekannt

Alan Wake

Alan Wake ist der Dauerbrenner unter den lang erwarteten Action-Adventures. Eigentlich sollte die Geschichte rund um den namensgebenden Schriftsteller schon 2007 erscheinen, doch seitdem ergab sich nicht viel Neues. Anfang dieses Jahres erschien ein Trailer mit Ingame-Szenen, der sich jedoch prompt als Fälschung herausstellte. Max Payne 2-Erfinder Remedy hält sich an das alte 3D-Realms-Motto und verkündet als Termin für Alan Wake lediglich „When it's done!", also sobald es fertig ist. Da dies nach aktuellem Stand noch im Jahr 2009 der Fall sein soll, rechnen wir damit, Neues auf der E3 zu erfahren. Vielleicht war der Trailer ja doch keine Fälschung ...
Entwickler: Remedy | Termin: 2009

MEHR BALLERN

- **AMERICAN MCGEE'S ALICE 2**
  Weder Titel noch Termin sind bisher bekannt, aber American McGee arbeitet an der Fortsetzung des skurrilen Märchenspiels.
  Termin: unbekannt
- **MAFIA 2**
  In den letzten Wochen erschienen einige Gameplay-Videos im Internet, da sollte die E3 auch die eine oder andere Überraschung bringen.
  Termin: 3. Quartal 2009
- **RESIDENT EVIL 5**
  Endlich ist die PC-Version offiziell, jetzt wollen wir sie auch sehen.
  Termin: Juli 2009

Robert Horn

Freut sich über neuen, alten Glanz:
Die E3 hatte für mich schon immer ihren besonderen Charme. Umso enttäuschter war ich von den Messen der letzen Jahre. Jetzt soll alles wieder wie früher werden: laut, bunt, grell, amerikanisch eben. Mann, wäre ich gerne dabei!
Hofft insgeheim auf Neues von Valve:
Ich bin ein großer Fan der Entwickler aus Seattle. Auch wenn es utopisch ist, aber wie super wäre denn bitte eine Ankündigung von Half-Life 3?
Wartet auf die ganz große Ankündigung:
Früher gab es auf der E3 immer ein Spiel, das alle Besucher gleichermaßen in Ekstase versetzt hat, eines, über das unentwegt gesprochen wurde. Die Sensation, die Bombe der Messe. Genau dieses Kribbeln der Sensation möchte ich wieder spüren.

Thorsten Küchler

Ist ein bisschen traurig darüber:
Dass er seinen eigenen E3-Highscore nicht von sieben Teilnahmen auf acht erhöhen kann.
Freut sich aber deshalb:
Dass die lieben Kollegen auch mal was von der weiten Welt sehen, und gönnt ihnen den Aufenthalt im Land der dicken Menschen und dicken Burger.
Muss die Herren Redakteure enttäuschen:
Denn Valve wird auf der Messe kein neues Half-Life zeigen. Stattdessen sagt mir meine exklusive Glaskugel von der Esoterikmesse Nürnberg, dass Ubisoft den Fisher Sam wieder aus dem Keller holt, Electronic Arts ein neues Dead Space auf die USK loslässt und Alan Wake weiterhin ein Phantom bleibt.
Und noch ein Gruß an Herrn Schütz:
The Dig 2 wäre in der Tat ein Traum!

Sebastian Weber

Hegt die (vermutlich sinnlose) Hoffnung:
Der Duke kann nicht tot sein, nicht nach all dem Material, das die letzten Wochen im Internet aufgetaucht ist. Ich glaube, dass während der E3 die Bombe platzt und Duke Nukem Forever früher erscheint, als viele meinen. Außerdem wünsche ich mir erste handfeste Informationen zu Max Payne 3 – Rockstar, wann, wenn nicht zur E3?
Befürchtet:
Dass der jungfräuliche Messestandort Deutschland durch den Wechsel von Games Convention auf Gamescom, gepaart mit der Wiederbelebung der E3, stark leiden wird.
Freut sich auf:
Rage, Mafia 2, Alan Wake, das redesignte Splinter Cell und die überfällige Ankündigung von Half-Life 3

BLICK IN DIE GLASKUGEL

Die PC-Games-Redaktion lehnt sich aus dem Fenster. Diese Spiele könnten das E3-Publikum überraschen:

Dead Space 2
Der blutig-gruselige Weltraum-Shooter geht in die zweite Runde. Spätestens nach einem Eintrag eines Entwicklers auf einer Business-Netzwerk-Webseite ist das klar. Vielleicht sehen wir auf der E3 ja bereits die ersten Szenen.

Grand Theft Auto 5
Ein Gerücht besagt, Rockstar werde schon 2010 ein neues **GTA** veröffentlichen. Ein anderes, auf der E3 werde ein weiteres Add-on für **GTA 4** angekündigt. Wir sind gespannt!

The Witcher 2
Geralts erstes Abenteuer hat sich unerwartet gut verkauft. Nachdem Entwickler CD Projekt ein **Witcher**-Spiel für Konsolen kürzlich wieder eingestampft hat, können sich die Polen auf eine Fortsetzung konzentrieren.

Syndicate 2
Angeblich arbeitet **Chronicles of Riddick**-Entwickler Starbreeze für EA an der Fortsetzung des Cyberpunk-Strategiespiels aus dem Jahre 1998. Codename: **Project RedLime**. Schöpfer Peter Molyneux hat dem Gerücht zufolge nichts mit dem zweiten Teil zu tun.

Half-Life 3
Nach dem Erfolg von **Left 4 Dead (dt.)** ist Gordon Freeman fast in Vergessenheit geraten. Die E3 wäre die perfekte Gelegenheit für Valve, **Half-Life 3** oder **Half-Life 2: Episode Three** zu zeigen!

Hitman 5
Eidos-Präsident Ian Livingstone bestätigte in einem Interview, dass definitiv ein fünftes **Hitman**-Spiel erscheinen wird. Steht die Rückkehr von Agent 47 zur E3 an?

ROLLENSPIEL

The Old Republic

Bioware arbeitet für Electronic Arts an dem wohl heißesten **World of Warcraft**-Konkurrenten. **The Old Republic** punktet mit **Star Wars**-Lizenz, Comic-Grafik, emotionalen Beziehungen zwischen den Charakteren und individuellen Storylines für jede Rasse und Klasse. Zudem dürfen Sie Ihr eigenes Lichtschwert zusammenbasteln! Wir sind sicher: Auf der E3 zeigt EA mehr zu **The Old Republic**!
Entwickler: Bioware | Termin: unbekannt

Mass Effect 2

Als der erste Trailer zu Biowares Science-Fiction-Epos **Mass Effect 2** erschien, war die Spielergemeinde geschockt. Der Hauptcharakter Commander Shepard aus dem ersten Teil ist diesem Trailer zufolge im Kampf gefallen. Mittlerweile hat Produzent Casey Hudson den Tod des Protagonisten in einem Interview wieder infrage gestellt. Nichtsdestotrotz ist die Spielergemeinde nun umso mehr gespannt, wie es mit dem Rollenspiel im zweiten Teil weitergeht. Auf der E3 wollen die Entwickler das Spiel präsentieren und neue Informationen preisgeben.
Entwickler: Bioware | Termin: Frühjahr 2010

Aion

In China läuft seit Anfang April die offene Beta von NCSofts Online-Rollenspiel, das dank der CryEngine zumindest optisch viele Konkurrenten alt aussehen lässt. Das Betaprogramm beweist, dass **Aion: The Tower of Eternity** sich mit großen Schritten der Fertigstellung nähert. Dass es neue Infos zum Releasetermin und dem Bezahlmodell geben wird, ist also als wahrscheinlich einzustufen.
Entwickler: NCSoft | Termin: 4. Quartal 2009

Diablo 3

Seit der Ankündigung von **Diablo 3** hält sich der Nachfolger des Action-Rollenspiel-Urvaters ganz oben in jeder Hitliste, in der es um die am heißesten erwarteten Top-Titel geht. Hexendoktor, Zauberin und Barbar sind die drei bisher bekannt gegebenen Charakterklassen. Wie viele es im finalen Spiel werden, darüber deckt Blizzard (noch) den Mantel des Schweigens. Mit Screenshots, Artworks und dergleichen geht man bei den **Diablo 3**-Vätern allerdings großzügiger um, zumal das Spiel noch in diesem Jahr in die Läden kommen soll. Wir gehen davon aus, dass es auf der E3 Neuigkeiten zum Höllenspektakel gibt, auch wenn im August noch die hauseigene Messe Blizzcon ansteht.
Entwickler: Blizzard | Termin: 2009

MEHR KÄMPFEN

- **FALLOUT: NEW VEGAS**
  Kein Nachfolger von **Fallout 3**. Obsidian arbeitet für Bethesda daran. Ob es auf der E3 mehr zu sehen gibt? Termin: 2010.
- **ALPHA PROTOCOL**
  Nochmal Obsidian. Diesmal mit einem Agenten-Rollenspiel. Lange war es ruhig um diesen Titel. Auf der E3 erwarten wir Infos! Termin: 2009.
- **DRAGON AGE: ORIGINS**
  EAs Rollenspiel-Hoffnung. Vorschau auf Seite 56. Termin: Ende 2009.
- **DIVINITY 2: EGO DRACONIS**
  Innovative Drachenhatz! Vorschau auf Seite 62. Termin: 3. Quartal 2009.

SPORT

MEHR RASEN

- **NEED FOR SPEED: SHIFT**
  Electronic Arts will mit **Shift** die Serie komplett umkrempeln. Ob es klappt? Termin: 3. Quartal 2009.
- **SPLIT/SECOND**
  Das neue Spiel der **Pure**-Macher verspricht echte Actionfilm-Atmosphäre. Termin: 2. Quartal 2010.
- **NEED FOR SPEED: WORLD ONLINE**
  MMO-Version der Rennspiel-Serie. Gewagt. Termin: Winter 2009.

Dirt 2

Dreckige Pisten und Edelkarossen: Die ersten Bilder und Videos zum Rallye-Nachfolger sehen genial aus. Auf der E3 wird für **Colin McRae: Dirt 2** sicher die Werbetrommel gerührt. Vollgas!
Entwickler: Codemasters |
Termin: September 2009

Fuel

Die größte, frei befahrbare Rennstrecke aller Zeiten, supercooles Endzeit-Szenario und heiße Rennen zwischen Tornados und Canyons – **Fuel** ist eines der derzeit interessantesten Rennspiele.
Entwickler: Asobo Studios |
Termin: Ende Juni 2009

STRATEGIE

MEHR BEFEHLEN

- **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
  Fortsetzung des Jahres! Vorschau auf Seite 68. Termin: Herbst 2009
- **SUPREME COMMANDER 2**
  Überraschend angekündigt! Termin: 2010
- **ANNO 1404**
  Erfahrungsbericht zur Kampagne auf Seite 18. Termin: Juni 2009
- **R.U.S.E.**
  Strategie-Geheimtipp? Termin: 2009

Order of War

Neuzugang im Genre: Square Enix wagt sich mit diesem WW2-Titel auf den westlichen Strategie-Markt. Mehr dazu im nächsten Heft!
Entwickler: Wargaming.net |
Termin: Herbst 2009

BÄM!

DER GAMES AWARD

Atmosphäre

BÄM! 2009 – DER GAMES AWARD

Der Preis ist heiß!

Beim BÄM! 2009 gebührt die Macht wieder einzig und allein Ihnen! Hier prämieren Spieler ihre Lieblingsspiele des Jahres.

In diesem Jahr veranstaltet der PC-Games-Mutterverlag Computec Media AG zum zweiten Mal die große BÄM!-Preisverleihung. Der Titel kürt herausragende PC- und Konsolenspiele des Jahres. Das Besondere dabei: Nur Sie, die Spieler, entscheiden, wer ganz oben auf dem Treppchen steht. Seit dem 1. Mai können Sie auf www.bamaward.de für Ihre Favoriten stimmen. Was Sie davon haben? Die Chance auf wertvolle Preise! Unter anderem verlosen wir in diesem Jahr einen pfeilschnellen Gaming-PC und einen riesigen LCD-Fernseher. Und mit ein wenig Glück sahnen Sie sogar einen der vielen Sofortgewinne ab. Die Nominierten in den neun verschiedenen Kategorien stellen wir Ihnen auf den folgenden zwei Seiten vor. Hinzu kommt ein Innovations-Award, der von den Computec-Redaktionen vergeben wird. Am 21. August steigt dann im Rahmen der Spielemesse gamescom in Köln die große Preisverleihung, zu der wieder jede Menge Stars der Branche eingeladen sind.

DAS WAR DER BÄM! 2008

Vergangenes Jahr fand im Theater am Kölner Tanzbrunnen der erste BÄM! statt. Als Laudatoren traten unter anderem Smudo und Moderator Nilz Bokelberg auf. Durch den Abend führte MTV-Urgestein Steve Blame. Damit auch der richtige Schwung in die ganze Sache kam, sorgten Monrose und Kool Savas für die musikalische Untermalung. Großer Gewinner des Abends war **GTA 4**, das BÄM!-Trophäen in den Kategorien „Atmosphäre“ und „Klang“ absahnen durfte. Weitere Gewinner: **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)** (Kategorien „Adrenalin“ und „Teamgeist“), **Portal** („Intelligenz“), Altair aus **Assassin's Creed** („Kopf“), **Mario Kart Wii** („Party“) und **World of Warcraft** („Weltenbummler“). Computec vergab zudem den Innovations-Award an das Wii Fit Board. (cs)

Info: www.bamaward.de

Das meinen die Redakteure

SEBASTIAN WEBER

Für mich muss unbedingt gewinnen: Das Fernsehen an Niveau. Da das ja leider unwahrscheinlich ist, hoffe ich zumindest, dass **Left 4 Dead (dt.)** einen Preis holt.
Total BÄM! ist für mich ... dass man BÄM! auch toll in den Sprachgebrauch einbauen kann: BÄM!herzig, erBÄM!e dich unser – da gibt es viele Möglichkeiten.
Wer nicht abstimmt ... braucht sich gar nicht in unserer Leser-Lounge auf der gamescom blicken lassen!

CHRISTIAN SCHLÜTTER

Für mich muss unbedingt gewinnen: Dead Space! Seit Silent Hill 2 hat mir kein Spiel mehr solche Gänsehaut verschafft.
Total BÄM! ist für mich ... dass die EU den Import von Produkten aus getöteten Robben verboten hat! YEAH!
Wer nicht abstimmt ... hat keine Ahnung von Spielen und ist damit höchstwahrscheinlich Mitglied oder Wähler einer bayerischen Volkspartei.

ADRENALIN

DEAD SPACE | FEAR 2 (DT.) | LEFT 4 DEAD (DT.) | RESIDENT EVIL 5 | STREET FIGHTER 4

In diese Kategorie fällt alles, was Ihr Blut zum Kochen bringt. Dieses Jahr beherrschen die Grusel-Schocker das Bild. EAs Sci-Fi-Shooter **Dead Space** hat ebenso gute Chancen wie die Nachfolge-Actionkracher **FEAR 2 (dt.)** und **Resident Evil 5**. Valves Zombie-Metzelei **Left 4 Dead (dt.)** hat schon manch einem die Schweißperlen auf die Stirn getrieben, genauso wie **Street Fighter 4**.

INTELLIGENZ

EMPIRE: TOTAL WAR | FUSSBALL MANAGER 09 | LITTLE BIG PLANET | PROFESSOR LAYTON | WORLD OF GOO

Köpfchen ist in dieser Kategorie gefragt. Wer lieber knobelt als ballert, entscheidet sich hier zwischen dem Schwergewicht **Empire: Total War**, dem **Fußball Manager 09**, dem knuddeligen PlayStation-3-Spiel **Little Big Planet** sowie den gehirnschmalzfordernden Geheimtipps **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** und **World of Goo**.

ATMOSPHÄRE

DRAKENSANG | FALLOUT 3 (DT.) | FAR CRY 2 | KILLZONE 2 | MIRROR'S EDGE

Erst wenn ein Spiel Sie richtig vereinnahmt und alles andere vergessen lässt, passt es in diese Kategorie. Dieses Jahr stehen Multiplattform-Kracher wie **Fallout 3 (dt.)**, **Far Cry 2** und **Mirror's Edge** auf der Nominierten-Liste. Aber auch der Nur-PC-Titel **Das Schwarze Auge: Drakensang** und der PlayStation-3-Shooter **Killzone 2** haben Chancen.

TEAMGEIST

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (DT.) | WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2 | FIFA 09 | LEFT 4 DEAD (DT.) | STREET FIGHTER 4

Immer mehr Spiele setzen auf kooperatives Vorgehen und Online-Modi. Die besten finden Sie in dieser Kategorie. Dazu gehören Shooter wie **Call of Duty: World at War (dt.)** und **Left 4 Dead (dt.)** genauso wie das Strategiespiel **Warhammer 40.000: Dawn of War 2**, der Sport-Titel **FIFA 09** und **Street Fighter 4**, die Rückkehr einer Prügel-Legende.

FELIX SCHÜTZ

Für mich muss unbedingt gewinnen: World of Goo! Endlich mal wieder ein Top-Titel, in dem ich nicht auf Pixelsoldaten schießen oder mich als autogeiler Macho-Gangster durch eine Großstadt ballern muss. Mein zweiter Liebling: **Professor Layton** für Nintendo DS.
Total BÄM! ist für mich … dass das Geschäft mit uralten Kult-Spielen boomt – besonders gut bei Nintendo.
Wer nicht abstimmt … gibt mir zur Strafe ein Bier aus.

ROBERT HORN

Für mich muss unbedingt gewinnen: Empire: Total **War**. Für mich die Krone der Strategie-Schöpfung.
Total BÄM! ist für mich … ein zartrosa gebratenes Steak ohne Beilagen. Gerne auch aus Robben (haha, Kollege Schlütter!). Ach, und Irish-Folk-Punk ist auch total BÄM! Dazu ein Smithwicks in Dublin genießen.
Wer nicht abstimmt … muss sich in Jahren unangenehme Fragen von seinen Kindern stellen lassen.

THORSTEN KÜCHLER

Für mich muss unbedingt gewinnen: Der FC Bayern die Champions League 2010 und ich im Casino den Jackpot. Ach ja, meine Stimme geht an **Dead Space**.
Total BÄM! ist für mich … ein total dämlicher Ausdruck! Aber als Award-Name gibt's keine coolere Wahl, wobei BÄMBI auch gut gewesen wäre …
Wer nicht abstimmt … der spielt gerne **Gobliiins 4**, hört die Zipfelbuben und schaut **Big Brother**.

KLANG

DEAD SPACE | FALLOUT 3 (DT.) | KILLZONE 2 | MIRROR'S EDGE | RESIDENT EVIL 5

Sound und Musik machen einen großen Teil des Spielerlebnisses aus. Diese Kategorie ehrt akustische Meisterwerke des vergangenen Jahres. Dazu gehören sicher das gruselige **Dead Space**, das futuristische **Fallout 3 (dt.)** und das actionlastige **Killzone 2**. Aber auch **Mirror's Edge** und **Resident Evil 5** dürfen sich Hoffnungen auf den Titel machen.

KOPF

RIDDICK | EDNA | JOHNNY KLEBITZ | SACKBOY | FAITH

Nintendo-Held Mario hat es vorgemacht: Der Protagonist ist oft entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Wer hat in diesem Jahr bei Ihnen am meisten Eindruck geschunden? Riddick aus **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**, Edna aus **Edna bricht aus**, Johnny Klebitz aus **GTA 4: The Lost and Damned**, Sackboy aus **Little Big Planet** oder Faith aus **Mirror's Edge**?

PARTY

GUITAR HERO: WORLD TOUR | LIPS | RAYMAN RAVING RABBIDS: TV PARTY | ROCK BAND 2 | WII MUSIC

Diese Spiele rocken jede Party. Vom Musikspiel bis zur Minispiel-Sammlung. Hier beherrschen die Konsolen das Feld. Es treten an: die Akustik-Phänomene **Guitar Hero: World Tour**, **Lips**, **Rock Band 2** und **Wii Music** gegen die witzige Partyveranstaltung **Rayman Raving Rabbids: TV Party**. Mit welchem Spiel hat Ihr Freundeskreis den meisten Spaß gehabt?

WELTENBUMMLER

AGE OF CONAN | DER HERR DER RINGE ONLINE | WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING | RUNES OF MAGIC | WARHAMMER ONLINE

Online-Rollenspiele sind große, fiese, Zeit fressende Monster. Wenn Sie diese Meinung nicht teilen, ist die Kategorie „Weltenbummler" vielleicht das Richtige für Sie! Hier streiten sich **Age of Conan**, **Der Herr der Ringe Online**, **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**, **Runes of Magic** und **Warhammer Online: Age of Reckoning** um den Titel „Bestes MMO 2009".

ONLINE- UND BROWSER-GAMES

DSA: VERSCHWÖRUNG IN FERDOK | IKARIAM | LEGEND ONLINE | QUAKE LIVE | TRAVIANER

In dieser Rubrik küren wir beziehungsweise Sie dieses Jahr das beste Online- oder Browser-Spiel. Unter den Nominierten sind Rollenspiel-Ableger wie **Das Schwarze Auge: Verschwörung in Ferdok** und **Legend Online**, waschechte Browser-Entwicklungen wie **Ikariam** und **Travianer** sowie das lang erwartete Actionspiel **Quake Live**.

PCGames.de: E3-Edition!

Von: Sebastian Thöing/
Thomas Wilke

Pcgames.de stürzt sich diesen Monat in die Informationsflut des Messealltags.

Vom 2. bis 4. Juni findet die Electronic Entertainment Expo 2009 im L.A. Convention Center in Los Angeles statt. Mehr als 150 Unternehmen, darunter Ubisoft (Prince of Persia), Epic Games (Unreal Tournament 3 (dt.)) und Activision (Call of Duty-Serie), nutzen die Messe, um ihre neuesten Spiele und Hardware-Produkte vorzustellen. Die Computec-Redaktionen schicken einige tapfere Redakteure nach Los Angeles, die pcgames.de kontinuierlich und hochaktuell mit interessanten Infos sowie neuem Bild- und Videomaterial zu den Highlights der Veranstaltung versorgen. Um die E3 zu erleben, bleiben Sie einfach zu Hause – auf Ihrer Lieblings-Spieleseite pcgames.de verpassen Sie keine Neuigkeit und sind immer umfassend informiert!

Wer sich bereits im Vorfeld auf die Electronic Entertainment Expo 2009 einstimmen möchte, findet auf unserer Website ausreichend Möglichkeiten: Bis zum Start am 2. Juni versorgen wir Sie regelmäßig mit Hintergrundinformationen und Reportagen rund um die E3. Für unsere jüngeren Leser besonders interessant: der Artikel „Die Geschichte der Electronic Entertainment Expo“ (Webcode: 26FC), in dem wir die Messe-Geschehnisse der vergangenen Jahre Revue passieren lassen. Die Spiele-Highlights aus 14 Jahren Electronic Entertainment Expo stellen wir Ihnen ebenfalls umfassend auf pcgames.de vor (Webcode: 27H8). Von der Ankündigung von Duke Nukem Forever 1997 über die erste Half-Life 2-Präsentation 2003 bis hin zur Live-Vorführung von Fallout 3 (dt.) sind alle Höhepunkte vertreten. Die ideale Einstimmung auf drei Tage Informationsflut pur! Also besuchen Sie uns doch einmal auf pcgames.de! ❑

TEAMPLAYER – UNSERE ONLINER

Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit ... Ach nein, das kennen Sie schon. Aber diese sechs Arbeitstiere sind auch nicht zu verachten! Wir stellen Ihnen die brandneue Computec-Online-Abteilung vor.

News, Videos, Tests, Specials und immer der neueste Klatsch und Tratsch aus den Weiten des Internets: Wie kommt all der Inhalt überhaupt auf die Websites des PC-Games-Mutterverlages Computec? Zu verdanken haben Sie das hauptsächlich den sechs feschen Männern auf dem Bild rechts. Redakteur Sebastian Thöing und Volontär Thomas Wilke halten bei pcgames.de das Heft in der Hand, während David Martin und Maik Koch auf unserer Schwester-Seite videogameszone.de alle Freunde von Xbox 360, PlayStation 3 und Nintendo-Konsolen auf dem neuesten Stand halten. Fünfter Schreiberling im Bunde ist Christian Gürnth, in den Weiten des Netzes bekannt als Herr der überaus aktiven Spieler-Community von pcaction.de.

Zusammengehalten wird diese Rasselbande von unserem frischgebackenen Online-Chefredakteur Florian Stangl. Schon vor über zehn Jahren leistete der Mann schier Übermenschliches im Verlag. Jetzt obliegt es ihm, den kreativen Input unserer Onliner in geregelte Bahnen zu lenken und dabei ein Auge auf Google-Rankings, Qualitätsstandards und Suchmaschinenoptimierung zu haben.

Übrigens: Damit die Dresseure des digitalen Dschungels in Ruhe Meldungen heraushauen können, haben wir ihnen ein gemeinsames Büro mit Blick auf ein malerisches Flussufer spendiert. Außerdem unterstützen alle Print-Redakteure die Online-Arbeit mit Test, News und Vorschauen.

Von links nach rechts: David Martin, Thomas Wilke, Christian Gürnth, Maik Koch, Sebastian Thöing, Florian Stangl.

THEMA DES MONATS: BEST OF CRYENGINE 2

SONNENSCHEIN | Crysis-HQ.com-Nutzer Sören Batzke alias „Chicken" erstellte diese wunderbare Lichtbrechung mit der CryEngine 2.

BLACK BEAUTY | Modder Dominic Trapp alias RED hat sich alle Mühe gegeben, den alten Jester besser aussehen zu lassen.

FROSTIG | Auch die Eis-Levels in **Crysis** haben die Modder mit dem Editor bearbeitet. Cool bis zum Gehtnichtmehr!

Es gibt Themen, die sind einfach nicht totzukriegen, erregen immer wieder die Gemüter, bringen die einen zur Weißglut und verzücken die anderen. Crysis ist so ein Thema.

Unser freier Mitarbeiter Frank Moers mit seiner Katze Daisy in Köln.

Man kann von dem Crytek-Shooter halten, was man will. Aber ein Gesprächsthema war das Exotik-Abenteuer schon, bevor es überhaupt geboren war. Schon im Jahre 2006 redeten sich die Leser von pcgames.de den Mund fusselig über Grafikpracht und Leveldesign, Open-World-Wahn und detaillierte Bäume. Dass diese Diskussion bis heute nicht abreißt, ist ein schieres Wunder der Online-Welt. Die Bildergalerie mit dem unscheinbaren Namen „Best of CryEngine 2" ist einer der bestbesuchten Artikel auf pcgames.de – und das schon seit über einem Jahr!

Erstellt wurden die beeindruckenden Bilder in dieser Galerie (eine Auswahl der besten sehen Sie oben auf dieser Seite) von begeisterten Moddern und **Crysis**-Fans. Viele entstammen der Community von Crysis-HQ.com. Damit Sie auch keines der Edel-Bilder verpassen, hat unser freier Mitarbeiter Frank Moers (links im Foto, also der Mensch, nicht die Katze) immer ein waches Auge auf die **Crysis**-Community. Zudem versorgt er pcgames.de am Wochenende und zu nachtschlafender Zeit mit Nachrichten, Bildergalerien und frischen Videos. Eine Spitzenleistung, Herr Moers!

WUSSTEN SIE ...

Einige Fakten rund um den Crysis-Wahn auf pcgames.de:

... dass „Best of CryEngine 2" (Webcode: **27JB**) nach der Startseite die meistaufgerufene Page auf pcgames.de ist? Wir zählten mehr als 230.000 Aufrufe – allein in den letzten 30 Tagen!

... dass die neueste Ausgabe von „Best of CryEngine 2" innerhalb von drei Tagen schon 69 Foren-Kommentare hatte?

... dass der **Crysis**-Hype auf pcgames.de nicht nur Freunde findet und manch einer gar an eine Publisher-PCG-Verschwörung glaubt? Dabei ist es ganz unspektakulär: Was unsere Leser gerne lesen, von dem bringen wir mehr!

KOLUMNE: WAS IM INTERNET LANDET, BLEIBT AUCH DA ...

So sehen wir das jedenfalls. Spiele-Publisher sehen das mitunter völlig anders.

In den vergangenen zwei Wochen habe ich mich unnötig oft aufgeregt. Unnötig deshalb, weil sich an dem Auslöser für meinen temporär erhöhten Blutdruck ohnehin nichts ändert. Es ist ein Problem, das der Spiele-Journalismus schon seit Jahren mit sich herumschleppt: Embargos. Zu Deutsch: (teilweise) vertraglich geregelte Abstimmung, wann welches Material (Text, Bild, Video) für die Online-Berichterstattung freigegeben ist. Bevor wir also heftexklusive Inhalte auf pcgames.de veröffentlichen, klingeln wir beim Publisher durch und erbitten eine Freigabe. Manchmal – und das war in den vergangenen Wochen zu häufig der Fall – scheinen sich die Verantwortlichen über ihre festgesetzten Embargo-Termine selbst uneinig zu sein.

Ein Beispiel: Von Publisher X erhielten wir die Erlaubnis, neue Screenshots zu Spiel Y auf pcgames.de zu publizieren. Ein paar Stunden später erreicht uns die Bitte, die eben online gestellten Screenshots wieder in den Offline-Modus zu versetzen. Das uns genannte Embargo gelte „lediglich für den US-amerikanischen Markt". Europäische Magazine dürften am Folgetag nachziehen [hier beliebigen Kraftausdruck einsetzen]. Aber wie immer gilt: Irgendjemand vermag selbst das zu toppen. Diesmal handelt es sich um einen Artikel, knapp zehn Seiten lang, Text, Bild, Video, alles inklusive. Stichzeit: 00:01 Uhr, dann darf das Material online. Als Kollege Thöing und ich um 08:30 Uhr im Verlag aufschlagen, wartet schon die E-Mail eines offensichtlich aufgelösten PR-Managers, der seine Situation mit den Worten „Fucked Up" umschreibt, sollten wir den Artikel nicht umgehend von der Website entfernen. Der Grund: Wir waren – trotz anders lautender Freigabe – 18 Stunden zu früh am Start. Und das schon seit knapp neun Stunden. Wir haben den Artikel gelöscht. Dann geschmunzelt, gelacht und Genugtuung verspürt. Unser System brauchte noch acht Stunden, um die Löschung umzusetzen.

VORSCHAU

07/09

TOP-THEMEN

ACTION-ADVENTURE
ASSASSIN'S CREED 2

Seite 64

ÜBERFLIEGER | Italienische Renaissance statt mittelalterlicher Orient, Ezio statt Altair – Ubisoft überraschte bei der Ankündigung mit zahlreichen Neuerungen. Welche genau das sind, verrät Ihnen PC-Games-Redakteur Sebastian Weber.

ACTION-ADVENTURE
MAFIA 2

Seite 54

EIN ANGEBOT ... | ... das Sie nicht ausschlagen können? Volontär Sascha Lohmüller verrät Ihnen, ob **Mafia 2** das Zeug zum Spiel des Jahres hat.

ECHTZEIT-STRATEGIE
STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Seite 68

KONTROLLBESUCH | Strategie-Experte Christian Schlütter berichtet: Wie spielt sich die große Genre-Hoffnung? Welche Neuerungen plant Blizzard?

EGO-SHOOTER
MODERN WARFARE 2

Eine der meistverkauften Action-Serien der letzten Jahre bekommt eine weitere Fortsetzung spendiert. „Erfolgreichstes Spiel aller Zeiten", dieses hochgesteckte Ziel strebt Entwickler Infinity Ward an. Action-Experte Jürgen Krauß fühlte dem neuen **Call of Duty**-Spross auf den Zahn und verrät Ihnen: Was gibt's Neues, was bleibt beim Alten und wie gut wird **Modern Warfare 2** wirklich?

Seite 34

„Es ist keine Marketing-Sache. Es ist wahr. Ich habe im Moment nichts weiter dazu zu sagen."

Joe Siegler, Mitarbeiter von 3D Realms, verkündete mit diesen Worten im offiziellen Forum das (vermeintliche?) Aus von **Duke Nukem Forever** .

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Titel ab (Stand: 13.05.2009).

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **BIOSHOCK 2**
   Ego-Shooter | Take 2
   Termin: Oktober 2009
3. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | 2K Games
   Termin: 3. Quartal 2009
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
5. **DAMNATION**
   Action-Adventure | Codemasters
   Termin: Juni 2009
6. **CALL OF JUAREZ 2: BOUND IN BLOOD**
   Ego-Shooter | Ubisoft
   Termin: 2. Quartal 2009
7. **STREET FIGHTER 4**
   Beat 'em Up | Capcom
   Termin: 03. Juli 2009
8. **RESIDENT EVIL 5**
   Action-Adventure | Capcom
   Termin: Winter 2009
9. **WOLFENSTEIN**
   Ego-Shooter | Activision
   Termin: 3. Quartal 2009
10. **DIVINITIY 2: EGO DRACONIS**
    Rollenspiel | dtp
    Termin: 31. Juni 2009

Modern Warfare 2

Von: Jürgen Krauß

Schimpfen Sie uns ruhig Hyper, aber dieses Spiel wird groß ... richtig groß!

Wenn die Pflicht ruft, sind emsige PC-Games-Redakteure nicht weit – vor allem, wenn es um die Enthüllung eines **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)**-Nachfolgers geht. „Hä?", mögen jetzt manche denken, „hat das Teil nicht schon einen Nachfolger?" Die Antwort darauf ist nicht so einfach, aber seien Sie beruhigt, bei der **Call of Duty**-Serie darf man schon mal ins Schleudern kommen. Verschiedene Entwickler, unterschiedliche Namenskonventionen und jetzt auch noch der Verzicht auf den Namenszusatz „Call of Duty" – die Zusammenhänge sind verwirrend, aber schnell erklärt: **Modern Warfare 2** ist der direkte Nachfolger von **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)** und kommt aus dem Hause Infinity Ward. Das Spiel hat außer dem Publisher nichts mit Treyarchs fünftem Serienteil, **Call of Duty: World at War (dt.)**, gemein. Rein logisch handelt es sich also um das sechste **Call of Duty**, trotzdem aber um den Nachfolger von Teil 4. So, jetzt alles klar? Dann kann's ja losgehen ...

Wir sitzen im Haus der Gegenwart in München vor einem riesigen TV-Schirm. Neben uns mit einem Gamepad in der Hand: der Community Manager von Infinity Ward, Robert Bowling. In freudiger Erwartung starren wir auf das Geschehen auf dem Monitor und damit auf eine der heißesten Fortsetzungen der Computerspielegeschichte. Der Ladebalken verschwindet. An seine Stelle tritt ein wundervolles Schneepanorama, das den Raum um uns sofort 10 °C kälter wirken lässt. Die Kamera schwenkt zur Seite und wir stellen fest, dass wir auf einem nur wenige Zentimeter breiten Absatz an einer eisbedeckten Felswand stehen. Unter uns: viel Nichts – zumindest verdeckt ein trübes Schneegestöber die Sicht auf den Grund. Wenn wir Höhenangst hätten, würde uns genau in diesem Moment tierisch die Muffe gehen. Doch auch so erweckt der Anblick ein mulmiges Gefühl. Nicht nur wegen des immens großen Bildschirms, den die Xbox 360 mit Spielszenen befeuert, nein, auch die lupenreine Optik und die atmosphärische Beschallung tragen ihren Teil dazu bei, dass wir uns schon nach Sekunden mitten ins Geschehen hineingezogen fühlen. Und das, ob-

AUF DER LAUER | Die drei Rebellen im Schneetarnanzug erwarten uns mit dem Gewehr im Anschlag. Nettes Detail: Alle Gegner unterscheiden sich in Ausrüstung und Kleidung.

Den kenn ich doch!

„Soap" MacTavish, Protagonist aus dem Vorgänger, ist jetzt Captain und Ihr Vorgesetzter.

ZIVILFAHNDER | In den Elendsvierteln von Rio können Sie Gegner und Zivilisten meist nur anhand einer etwaigen Waffe unterscheiden. Bei diesem Kollegen fällt das nicht schwer.

WUSSTEN SIE, DASS ...

... in **Call of Duty: World at War (dt.)** die M1918 Browning und die MG-42 in der Ego-Perspektive exakt gleich klingen?

wohl das Spiel noch nicht einmal richtig begonnen hat. Famos!

Die Kamera bewegt sich weiter, eine zweite Gestalt, wie wir im Schneetarnanzug, taucht im Bild auf. Als sich das Fadenkreuz der Figur nähert, beantwortet eine Texteinblendung die aufkeimende Frage, wer dieser Kerl wohl sei. Es ist John „Soap" MacTavish, eine der Hauptfiguren von **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)**. Seit den Geschehnissen im Vorgänger ist er sogar im Rang aufgestiegen: Neben seinem Namen prangt nun ein „Captain" statt wie vorher ein „Sergeant". Der Präsentator erklärt uns, dass **Modern Warfare 2** nahtlos an seinen Vorgänger anschließt, nur übernehmen die Spieler nicht die Kontrolle über Soap, jetzt Leiter des Sondereinsatzkommandos Taskforce 141, sondern lenken einen seiner Untergebenen: Garry „Roach" Sanders. Wie wir später erfahren, soll das aber bei Weitem nicht die einzige Hauptfigur bleiben. Um die opulente Geschichte auch richtig erzählen zu können, will man die Spieler mit mehreren Charakterwechseln konfrontieren. Auf die Frage, ob das ähnlich verwirrend ausfallen wird wie im Vorgänger, erhielten wir aber nur ein „Es wird anders ... und unerwartet." Aha.

Wir hangeln uns weiter den Absatz entlang, immer dicht hinter unserem Vorgesetzten. Vor einer Steilwand, an der es offensichtlich nicht mehr weitergeht, bleibt er kurz stehen, zieht zwei Eisgeräte aus dem Gepäck und rammt diese speziellen Eispickel in den zugefrorenen Berg. Wir lassen ihm etwas Vorsprung und folgen dann in sicherem Abstand. Ha, „sicher" – was ist an einem windigen Eishang schon sicher? Und prompt wird's haarig. Ein Kampfjet düst in extremem Tiefflug über unsere Köpfe hinweg; die damit einhergehende Erschütterung erfasst das Eis. Sofort durchziehen Sprünge die vorher massiv wirkende Schicht gefrorenen Wassers. MacTavishs Kletterhilfen lösen sich und er rutscht ein paar Meter nach unten. Im letzten Moment krallt sich unser Vorgesetzter mit Steigeisen und Eispickeln in den Hang, um nicht gänzlich den Abflug zu machen. Das wäre beinahe ins Auge gegangen.

Oben auf dem Hügel angekommen, setzen wir unseren Marsch fort, doch der Schneespaziergang stoppt kurz darauf an einem wei-

AUF DER FLUCHT | Am Ende unseres Einsatzes fliehen wir auf einem Schneemobil. Zu den ebenfalls winterfest motorisierten Verfolgern gesellt sich auch ein Helikopter.

TECHNIKCHECK

Das neue Call of Duty spielt grafisch ganz oben mit – möglich macht's eine hauseigene Grafikengine, die unter anderem Textur-Streaming unterstützt.

▶ Warum in die Ferne schweifen?
Alles, was weit von der Spielfigur entfernt ist, wird mit niedrig aufgelösten Texturen überzogen – das fällt dem Spieler nicht auf, schont aber Ladezeiten und Grafikpower.

◀ Treten Sie näher!
Sobald der Spieler an irgendetwas nahe herantritt, würde er niedrig aufgelöste Texturen sofort als matschig oder unscharf entlarven. Also lädt die Grafikengine in solch einem Fall dynamisch höher aufgelöste Objektüberzüge nach. So sieht **Modern Warfare 2** aus der Nähe immer fantastisch aus – in der Ferne merkt man den Unterschied ohnehin nicht.

▲ So schaut's aus!
Die riesigen Areale sind eine Herausforderung für jede Grafikengine. **Modern Warfare 2** nutzt – wie beispielsweise auch **Unreal Tournament 3 (dt.)** – einen Trick, um die Levels trotz immenser Größe gut aussehen zu lassen: das Streamen von Texturen.

teren Hindernis: Eine Schlucht versperrt uns den Weg, knapp drei Meter breit und wir wollen gar nicht so genau wissen, wie tief. MacTavish nimmt Anlauf und springt mit einem Satz hinüber – das sah leicht aus. Wir wollen es ihm gleichtun – keine gute Idee, wie sich schnell herausstellt: Uns fehlen am Ende einige Zentimeter. Unsere Spielfigur rammt ihre Eispickel in den Berg, doch einer der beiden lebensrettenden Eisnägel gleitet ab. Mit beiden Händen klammern wir uns an die verbleibende Kletterhilfe und hoffen darauf, dass die wenigen Zentimeter Stahl uns vor dem sicheren Tod bewahren. Hilflos baumeln wir über dem Abgrund, als auch unser zweites Eisgerät zu rutschen beginnt. Wir verspüren – obwohl wir auf einer relativ sicheren Couch sitzen – einen leisen Anflug von Panik. Wie unter Hypnose starren wir auf den Bildschirm, wo Protagonist Roach den Kopf hebt. Schnee wirbelt über der unerreichbar scheinenden Kante auf, dann taucht Soaps schon leicht angefrorenes Gesicht über uns auf. Sein Arm schnellt nach unten und greift uns im letzten Moment, bevor wir endgültig den Halt verlieren. Wenn die Präsentation in diesem Tempo weitergeht, sollten wir vielleicht einen Herzspezialisten dazuholen ...

Mittlerweile haben wir wieder sicheren und mit einer dicken Schneeschicht bedeckten Boden unter den Füßen. Wir nähern uns offensichtlich dem Einsatzziel, wie auf ein unsichtbares Kommando hin zücken Soap und Roach je eine schallgedämpfte ACR („Adaptive Combat Rifle", zu Deutsch etwa „anpassungsfähiges Sturmgewehr") und klappen einen kleinen Monitor an der Seite der Waffe aus. Wir wundern uns kurz, was es mit dem Bildschirm auf sich hat; er zeigt ein blaues Bild mit kleinen Kreisen darauf, ähnlich einer Radaranzeige. Noch während wir über die Funktion des Gerätes grübeln, tauchen zwei pulsierende Punkte auf dem Display auf, die sich, als Soap und Roach weiterlaufen, nach unten auf dem Schirm bewegen. Dank der schneegetrübten Sicht erkennen wir die zwei Feinde vor uns erst, als die Punkte auf dem Monitor fast den unterem Bildschirmrand erreicht haben. Dann dämmert es uns: Es handelt sich um einen Herzschlagsensor! Etwas futuristisch, aber in dieser Witterung ungemein nützlich. Unser Begleiter instruiert uns, den linken Gegner anzuvisieren und auf sein Zeichen zu warten. Als er den anderen Feind im Fadenkreuz hat, gibt er das Kommando: „Abdrücken!" Zwei leise „Fupp" lösen sich aus unseren schallgedämpften Sturmgewehren, gefolgt vom Geräusch zweier auf den Schnee plumpsender Körper. Die Typen hatten nicht einmal den Hauch einer Ahnung, wer oder was sie getroffen hat. Wir marschieren weiter und erleben fast die gleiche Situation noch einmal: Punkte auf der Sensoranzeige, zielen, warten, fupp, fupp, zwei Gegner weniger.

Das Schneetreiben nimmt zu, die Sicht wird immer eingeschränkter. In der Suppe vor uns zeichnet sich langsam ein Gebäude ab, wir haben unser Einsatzziel

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (DT.)

DETAILREICH | Die Optik von **Call of Duty 4 (dt.)** gehört noch immer zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

Die Grafikengine von Call of Duty 4 (dt.) ist eine proprietäre Engine, die von einem Teil der Serie zum nächsten immer weiter entwickelt wurde. Sie beherrscht nahezu alle gängigen Techniken, von High Dynamic Range Rendering über dynamische Schatten bis hin zu durchlässigen und zerstörbaren Materialien. Seinerzeit ging beim Anblick von **Modern Warfare (dt.)** ein freudiger Aufschrei durch die Spielergemeinde – man war sich einig: Das Teil sieht fantastisch aus. Später nutzten auch Spiele wie **James Bond: Ein Quantum Trost** dieses technische Grundgerüst.

Für World at War (dt.) griff Treyarch ebenfalls auf die bewährte Enginge von **Call of Duty 4 (dt.)** zurück, verbesserte die Technik aber an vielerlei Ecken und Enden: Es gab nun mehr zerstörbare Objekte, die Physikeffekte waren umfangreicher, manche Materialien konnten mithilfe des Flammenwerfers entzündet werden und so weiter. Trotzdem kamen Spiel und Grafik in der Spielergemeinde bei Weitem nicht so gut an wie der Vorgänger.

Für Modern Warfare 2 legt sich Infinity Ward noch mal richtig ins Zeug und schraubt eine komplett neue Engine zusammen, die all die Vorzüge der vorherigen konsequent ausbaut und erweitert. Die größte Neuerung: Textur-Streaming. Dabei wird das gesamte Areal mit niedrig aufgelösten Texturen überzogen und erst, wenn sich der Spieler nähert, werden dynamisch hoch aufgelöste Materialien nachgeladen. Das kommt nicht nur den Ladezeiten zugute, sondern ermöglicht auch wesentlich größere virtuelle Spielwelten als je zuvor in einem **Call of Duty**.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (DT.)

AUCH SCHÖN | Auch **World at War (dt.)** sieht gut aus, kann aber nicht mit **Modern Warfare 1 (dt.)** und **2** mithalten.

erreicht: eine versteckte Gebirgsbasis irgendwelcher Rebellen. Wer oder was hier los ist, erfahren wir nur in Ansätzen und auch erst im späteren Interview. Doch machen Sie sich keine Hoffnungen, außer einer Handvoll grober Eckdaten verrät Infinity Ward zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht allzu viel über die Hintergrundhandlung. Während wir weiter in die Basis schleichen, gibt Soap Anweisungen: „Vorsicht, nicht ohne Schalldämpfer feuern, sonst bemerkt man uns" und „Verhalte dich wie ein Gespenst in einem Schneesturm!" Zumindest der Teil mit dem Schneesturm sollte uns angesichts der Witterung nicht allzu schwerfallen.

In bester Schleichshooter-Manier schleichen wir in die Anlage, aber nicht ohne zuzusehen, wie Captain MacTavish den einen oder anderen Feind umrennt und mit dem Messer zum Schweigen bringt. Wir wissen zwar immer noch nicht so genau, was hier eigentlich gespielt wird, aber zumindest warnt uns ein Funkspruch vor mehr als 20 Gegnern, die zu Fuß in unsere Richtung eilen. MacTavish ändert spontan die Richtung und faselt irgendetwas von „Vorbereitungen treffen für Plan B". Wir spurten kurz durch den eisigen Nebel zu einem nahen Flugfeld – auch wenn wir das nur anhand herumstehender Düsenjets erkennen können, von einer Start- oder Landebahn ist vor lauter Schnee nichts zu sehen. Auf Soaps Anweisung hin bringen wir an einigen der Maschinen Sprengladungen an und schlagen dann wieder den ursprünglichen Weg ein. Dank Herzschlagsensor wurde uns bislang niemand ernsthaft gefährlich, aber das soll sich schnell ändern.

Wir entfliehen der Witterung in einen Hangar, wo wir einen Satelliten vorfinden – scheinbar das Ziel unserer Mission. MacTavish befiehlt uns, die in der zweiten Etage liegenden Büroräume aufzusuchen und den Computer zu hacken. Wir tun, was uns befohlen wurde, doch als wir zurückkommen, stehen die „mehr als 20 Gegner, die zu Fuß in unsere Richtung eilen", in der offenen Hangartür, alle mit Gewehr im Anschlag und auf den anderen Teil unseres Zwei-Mann-Kommandos gerichtet. Mist. Also doch Plan B: Unser Protagonist zückt einen Fernzünder, drückt den Auslöser und in einer monströsen Explosionskette, deren akustische Wucht uns fast von der Couch fegt, jagen die vorhin platzierten Sprengladungen die hier stationierte Flugstaffel in die Luft. Erschütterungen verwackeln das Bild, aufgeregtes Durcheinanderschreien, allgemeine Verwirrung – eventuell mischen sich darunter auch ein paar

WUSSTEN SIE, DASS ...

... **Call of Duty 4 (dt.)** wahrscheinlich im Jahr 2011 spielt? Hinweise dafür finden sich in McMillans Anmerkungen über Tschernobyl in der Rückblenden-Mission „Akt 2: Mission 2 – Gut getarnt".

EINMAL SPEZIAL, BITTE!

Was wir von DVDs als „Deleted Scenes“, also Szenen, die es nicht in den fertigen Film geschafft haben, kennen, packt Infinity Ward kurzerhand in einen eigenen Spielmodus: Special Ops.

Im Spielmodus Special Ops stellen Sie sich unter Zeitdruck einer Aufgabe, in der Regel steht Ihnen dabei ein computergelenkter Kompagnon oder ein zweiter Spieler zur Seite. Dank eigener Online-Rangliste messen Sie sich bei jeder Mission mit Gleichgesinnten auf der ganzen Welt. **In dem Beispiel,** das man uns während der **Modern Warfare 2**-Präsentation servierte, dringen Sie in den Sanitärbereich eines Gefängnisses ein – wie Sie an den nebenstehenden Bildern erkennen, ist diese Aufgabe klar an die entsprechende Szene aus **The Rock: Fels der Entscheidung** angelehnt.
Die Schauplätze dieser Spielart sind dabei keineswegs der Einzelspielerkampagne entliehen, aber auch nicht extra dafür angefertigt. Vielmehr handelt es sich um Spielabschnitte, die ursprünglich für die Kampagne vorgesehen waren, dann aber aus irgendeinem Grund nicht in die Hintergrundgeschichte passten. Statt solche Szenarien also einfach wegzuwerfen, spendiert Infinity Ward ihnen einfach einen eigenen Spielmodus. Sehr ökonomisch!

VORBILDLICH | Das filmische Vorbild für das Feuergefecht im Sanitärbereich: **The Rock – Fels der Entscheidung**.

The Rock: Fels der Entscheidung, Verleih: Buena Vista

▲ **EISKALTE DUSCHE** | Statt Wasser hagelt es in den Gefängnisduschen blaue Bohnen.

◀ **DER FÜHRT WAS IM SCHILDE** | Gegner mit Schilden sind nicht so einfach kleinzukriegen.

Todesschreie, so genau lässt sich das im Moment nicht ausmachen. MacTavish, auf den Knall vorbereitet, nutzt die Verwirrung, um in Deckung zu schlittern und sein Sturmgewehr zu ziehen. Gemeinsam ballern wir eine Nische in den noch stehenden Teil des menschlichen Verteidigungswalles. Jetzt aber hurtig ...

Es folgt: ein actiongeladener Schusswechsel in gewohnt hoher Call of Duty-Qualität. Richtig hitzig wird's dann aber erst, als auch noch Feinde auf Schneemobilen ins Geschehen eingreifen. Den ersten kann MacTavish mit einem herzhaften Hieb vom Gefährt schubsen, dann ergreift unser Duo aber doch die Flucht. Wir werden Zeuge, wie die beiden Hals über Kopf einen Abhang hinunterspringen, -stolpern und -kullern, aber die motorisierten Verfolger machen bei der Talabfahrt eine wesentlich bessere Figur und holen schnell auf. Der Wunsch, selbst auf solch einem Teil zu sitzen, keimt in uns auf, wir schätzen die Chancen angesichts der fehlenden Fahrzeuge im Vorgänger jedoch als eher gering ein. Doch wir irren. MacTavish holt mit gezielten Schüssen zwei weitere Fahrer von ihren Schneegefährten und wir schwingen uns auf die Vehikel.

Was jetzt kommt, ist dermaßen bombastisch, dass uns der Unterkiefer gen Erdboden klappt und erst Minuten später wieder zurückkehrt: Wir düsen in einem atemberaubenden Tempo weiter den Abhang hinab, hinter uns, vor uns und um uns herum pfeifen Kugeln, sausen Verfolger auf ihren Mobilen und schlagen Granaten ein. Vorbeidonnernden Bäumen können wir meist nur haarscharf ausweichen, großartig rechts oder links ist nämlich nicht drin; höchstens ein klein bisschen zur Seite. Schneemobile explodieren, Menschen stürzen theatralisch aus ihren Sätteln und ein paar kleine Sprünge über natürliche Schanzen unterbrechen die wilde Abfahrt für jeweils wenige Augenblicke. Weiter den Berg hinab – es kracht, es scheppert, wir krallen uns in der Armlehne fest. In der Ferne taucht ein Abgrund auf, der erstaunlich schnell auf uns zurast. Bremsen? Der nahezu sichere Tod. Ausweichen? Keine Chance. Also: Gas geben und beten. Sekundenlang hängen wir in der Luft, der Wind pfeift, wir versuchen abzuschätzen, ob wir die andere Seite erreichen oder an der Felswand zerschellen werden – natürlich schaffen wir's, sonst wäre ja das Spiel schon wieder vorbei. Die Verfolger kneifen und wir kurven schließlich gemächlich zum Evakuierungspunkt. Mission geschafft. Aufatmen.

Die restliche Präsentation verläuft wesentlich blutdruckschonender: Vorspieler Bowling lädt den Level „Takedown“. Sekunden später finden wir uns mitten im sonnigen Rio wieder, allerdings an einer touristisch kaum erschlossenen Ecke: in einem Armenviertel am Stadtrand, einer sogenannten Favela. Wir sitzen auf dem Beifahrersitz eines zivilen Jeeps und werden zu einem Treffpunkt mit einem Waffendealer chauffiert. Doch natürlich läuft mal wieder

alles anders als geplant: Unser Fahrer kassiert kurz vor dem Ziel einen Kopfschuss und bricht sofort zusammen. Sein Kopf knallt auf die Hupe, alles ist voller Blut, draußen erschallen Schreie. Der Protagonist rollt seitlich aus dem Fahrzeug und rennt geduckt auf den Schützen zu – es ist der gesuchte Waffenschieber, der sofort die Flucht ergreift. Unser Moderator zeigt uns eine weitere Neuerung von **Modern Warfare 2**: Mit einem gezielten Schuss ins Bein stoppt er den Fliehenden, ohne ihn jedoch zu töten. Wir würden gern mehr über dieses Feature erfahren, doch der Präsentator pausiert das Geschehen und fliegt mit der Kamera frei durchs Elendsviertel – eine Option, die natürlich nur den Entwicklern vorbehalten ist.

Bowling erzählt uns, dass gerade in Spielabschnitten wie Rio viele Zivilisten zu sehen sein werden; die gehen ihren geregelten Tagesabläufen nach, spielen Hacky-Sack und nehmen die Beine in die Hand, sobald Kugeln durch die Gegend fliegen. Die spielerische Herausforderung hierbei ist, die Zivilisten von den Rebellen zu unterscheiden. Beide Gruppen kommen aus den Slums, beide sind eng miteinander verbunden. Sie unterscheiden sich laut Bowling eigentlich nur darin, dass die einen eine Waffe tragen und die anderen nicht. Die Kamera fliegt weiter, immer den Berg hinauf in Richtung Zuckerhut und Christusstatue. „Im Gegensatz zum Vorgänger werdet ihr viel mehr Freiheit haben, was euren Weg durch die Spielwelt angeht", werden wir aufgeklärt. Riesige, frei begehbare Areale? Klingt gut, jedoch will man sich nicht zu weit vom doch recht linearen Vorgänger entfernen – einen **GTA**-Klon brauchen Sie also nicht zu erwarten.

WUSSTEN SIE, DASS ...

... der britische Captain Price, der in **Call of Duty 1** und **2** auftaucht, nicht der gleiche Captain Price ist, der in **Call of Duty 4 (dt.)** vorkommt? Er wäre sonst ja auch zwischen 80 und 90 Jahre alt. Trotzdem sehen sich die beiden recht ähnlich, es könnte sich also um (Groß-)Vater und (Enkel-)Sohn handeln.

Schauplatzwechsel. Wieder treiben Schneeflocken über den Bildschirm, wieder friert der Vorspieler das Geschehen ein – wobei „einfrieren" in diesem Szenario gleich doppelt passt. Die Kamera segelt losgelöst durch die Winterlandschaft. Kommentarlos steuert Bowling an einer mit einer dicken Eisschicht überzogenen Pfütze vorbei, hinüber bis zu den Dächern eingeschneiter Häuser und anschließend durch ein idyllisches Waldstück. Der Level ist, wie auch der zuvor, riesig und soll, so die Entwickler, annähernd frei begehbar sein. Am Ende des Rundflugs springt die Ansicht in die Ego-Perspektive der Spielfigur zurück: Der Soldat hält in der linken Hand ein Kampfmesser und stützt mit ihr die Pistole in der rechten. Wenig spektakulär, aber eine Erwähnung wert: Die Arme der Spielfigur wurden komplett neu modelliert.

Erneuter Szenenwechsel, wir erleben eine ähnliche Kamerafahrt wie eben noch einmal, jetzt aber durch eine afghanische Hügellandschaft. Wir erspähen einen Fluss am Grunde eines gigantischen Canyons, ein Terroristenversteck in einer Höhle und einen Wasserfall. Schön. Idyllisch. Ruhig. Zu ruhig – wir hätten das Ganze lieber mit etwas Action gesehen. Na ja, man kann wohl nicht alles haben.

Zum Abschluss der Präsentation bekommen wir noch zwei Testbereiche serviert, die den Entwicklern bei der Arbeit helfen sollen. Im ersten lädt Bowling auf Knopfdruck Spielfiguren hinzu und demonstriert uns den Detailreichtum der Charaktere. Als Mitglied der Taskforce 141 dürfen Sie Ihre Ausrüstung selbst zusammenstellen; Gleiches gilt auch für Ihre Teamkameraden. Das Resultat: Sie werden kaum Akteure finden, die identisch aussehen, stattdessen besticht jeder einzelne Soldat durch individuelle Kleinigkeiten: Der eine trägt lässig eine Sonnenbrille an seinem Hut, ein anderer hat sich mit Klebeband Ausrüstungsgegenstände ans Bein geklebt, ein dritter trägt ein zusätzliches Batteriepaket für seine beheizbare Brille am Helm und ein vierter verfügt über ein kleines GPS-Gerät am Handrücken. Bei den Rebellen ein ähnliches Bild: Ein jeder trägt andere Klamotten, Ausrüstung und Accessoires. „Die Waffen passen immer zur Uniform", erläutert Bowling. Ein Schwimmbassin in der Ecke der

MAGIE LIEGT IN DER LUFT

Vorsicht, Spoiler! Modern Warfare lebte von den kleinen Besonderheiten, von diesen speziellen Spielerfahrungen, die auch Monate später noch im Gedächtnis haften. Werfen wir einen Blick auf die magischsten dieser Momente.

Prolog: Mission 2 – Besatzung entbehrlich
Schon im Prolog erwartet Sie ein erstes Highlight, auch wenn wir das eher mit gemischten Gefühlen erlebten: Als Greenhorn Sergeant „Soap" MacTavish kapern Sie ein Transportschiff und erschießen die Besatzung, die wehrlos in ihren Kajüten schlummert. Moralisch fragwürdig. Das Ende der Mission kann dann aber vor allem in technischer Hinsicht überzeugen: Während der Kahn optisch und akustisch eindrucksvoll absäuft, sprinten Sie dem rettenden Heli entgegen. Adrenalin pur!

Prolog: Mission 3 – Der Staatsstreich
Noch immer im Prolog, dieses Mal aus der Perspektive von Al-Fulani, dem Präsidenten eines nicht näher benannten arabischen Staates: Als Zuschauer im Körper des Noch-Machthabers gefangen, sehen Sie zu, wie man Sie in eine Arena schleift, an den Pranger stellt und vor laufender Kamera hinrichtet. Was für ein Schock!

Akt 1: Mission 5 – Der Tod kommt von oben
Ein umstrittenes Vergnügen: Sie lenken einen namenlosen Thermalsicht-Operator an Bord einer AC-130. Aus der Ferne und ohne Bedrohung durch den Feind attackieren Sie gesichtslose gegnerische Truppen mit großkalibrigen Bordwaffen. Das hinterlässt ein flaues Gefühl im Magen – vor allem, weil die Mitfliegenden das Geschehen mit geschmacklosen Kommentaren begleiten.

Akt 1: Mission 7 – Demoralisierung
Hier geht es Schlag auf Schlag: Protagonist Sergeant Paul Jackson beobachtet von Bord eines Helikopters aus, wie ein befreundeter Hubschrauber abgeschossen wird. Schnell eilt sein Trupp zu Hilfe und birgt in einem dramatischen Kurzeinsatz die verunglückte Pilotin. Kaum zurück an Bord der eigenen Maschine, detoniert in der Nähe eine Atombombe, die auch Jacksons Heli vom Himmel holt und ihn nach einer beeindruckenden Sequenz letztendlich das Leben kostet. Mehr Drama geht nicht!

Akt 3: Mission 4 – Sackgasse
Das Finale erleben Sie wieder in den Kampfstiefeln von Sergeant MacTavish. Nachdem Sie auf einer Brücke unter Raketenbeschuss geraten sind und vom zahlenmäßig weit überlegenen Feind ordentlich aufgerieben wurden, finden Sie sich am Boden kauernd und am Rande der Bewusstlosigkeit wieder. Der Rebellenführer Imran Zakhaev, auf den Sie das Spiel über Jagd gemacht haben, nähert sich Ihnen – nicht ohne unterwegs Ihre verbliebenen Kameraden zu erschießen. Kurz bevor er sich Ihnen zuwendet, lenkt ein Helikopter seine Aufmerksamkeit ab. In diesem Moment schiebt Ihnen der totgeglaubte Price eine Pistole zu. Mit letzter Kraft schalten Sie den Rebellenführer aus. Spielende.

SAUBERE ARBEIT | Eine Mission schickt Sie in eine Hügellandschaft Afghanistans. Hier zeigt die Grafikengine, dass sie nicht nur Schnee einwandfrei darstellen kann.

AM BODEN GEBLIEBEN | Zahlreiche Gegner versuchen, uns an der Flucht zu hindern. Ein paar Sprengladungen an den Düsenjägern werden gleich für Ablenkung sorgen.

Testkammer erweckt unser Interesse. Darin „schwebt" ein Kampftaucher wie schwerelos im kühlen Nass. Rückschlüsse auf etwaige Unterwassereinsätze überlassen wir an dieser Stelle Ihnen.

Der zweite „Speziallevel" beamt uns auf einen großen Platz, der mit allerlei Kram geradezu vollgestopft ist. Hier packen die Entwickler alles rein, was an Gegenständen im Spiel zu finden sein wird, um das Verhalten der jeweiligen Objekte zu testen. Zur Demonstration schnappt sich Bowling einen Granatwerfer und fängt an, alles kurz und klein zu schießen. So weit nichts Ungewöhnliches, jedoch stellen wir schnell fest, dass sich identische Gegenstände, abhängig davon, wie sie getroffen werden, unterschiedlich verhalten. So geht eine Zapfsäule nach einem Direkttreffer in einer beachtlichen Explosion auf, während eine zweite, die wenige Meter entfernt steht, nur „teilweise" beschädigt wird: Die Säule ist ein bisschen eingedellt und hat Feuer gefangen, woraufhin der Zapfhahn flammenspeiend durch die Luft saust. Augenblicke später explodiert auch diese Zapfanlage. Eindrucksvoll. Wirklich eindrucksvoll. Anschließend richtet der Moderator sein Sturmgewehr auf einen Hydranten. „Vorsicht!", warnt er uns. „Wenn ihr ungünstig steht, kann euch eine der Abdeckplatten erschlagen!" Er feuert ein paar Kugeln auf den Wasserspender und tatsächlich löst sich eine Abdeckung. Das massive Metallstück schleudert, vom mit viel Druck darunter hervorströmenden Wasser getrieben, meterweit über den Hof und zerstört mit einem lauten Krachen einen Blumentopf. Ebenfalls eindrucksvoll. Wir sehen noch ein wenig zu, wie Bowling Aktenschränke, Parkuhren, Briefkästen und allerlei anderes Zeug in seine Einzelteile zerlegt, bevor er sich einen Kollegen der Activision-Presseabteilung für den finalen Teil der Vorführung dazuholt. Wir wittern einen Koop-Modus …

„Erinnert ihr euch an die Flugzeugentführung, die bei Call of Duty 4 (dt.) auf den Abspann folgte?" Wir nicken brav. „Es gibt immer wieder Spielabschnitte, die wir mehr oder weniger komplett fertig bauen, die dann aber nicht in die Story passen. Mile High Club war solch ein Abschnitt. Um derartige Umgebungen nicht einfach wegwerfen zu müssen, haben wir uns was ganz Besonderes ausgedacht: den Special-Ops-Modus." Diese völlig neue Spielvariante wirft die Spieler also auf Schauplätze, die mit dem restlichen Spiel eigentlich nichts zu tun haben, und stellt ihnen Aufgaben, die sie schnellstmöglich erledigen müssen. Die Er-

AHNENFORSCHUNG

Eine erfolgreiche Serie, unterschiedliche Entwickler und die entscheidende Frage: Wie stehen die Zeichen für Modern Warfare 2?

AUFTRAGSARBEIT

Bei der Modern-Warfare-2-Präsentation zeigte uns Infinity Ward eine komplette Mission. Wir erklären Ihnen, was da so passierte ...

1. Annäherung
Zum Einstieg einen Aufstieg: Zu Beginn der Mission klettern wir gemeinsam mit unserem Vorgesetzten Sergeant „Soap" MacTavish einen eisigen Steilhang hinauf. Die Eisgeräte, die wir zum Klettern benutzen, könnten sich dank einer relativ offenen Levelgestaltung – zumindest in den verschneiten Gebieten der Kampagne – durchaus als spielrelevantes Element herausstellen. Wie dem auch sei: Unser Zwei-Mann-Trupp schleicht und klettert sich langsam ans Einsatzziel heran.

2. Attacke
Unsere Annäherung bleibt nicht lange unbemerkt – wenigstens konnten wir rechtzeitig die gesuchten Daten aus einem Computer beschaffen. In der Gebirgsbasis erwartet Sie ein großartiges Action-Feuerwerk: Sachen explodieren, Kugeln sirren durch die eiskalte Luft, es knallt an allen Ecken und Enden. So muss ein **Call of Duty** sein!

3. Abgang
Dank eines bombigen Ablenkungsmanövers und der geballten Feuerkraft unseres Mini-Sondereinsatzkommandos können wir der Basis entfliehen und uns ein Schneemobil krallen. Die rasante Flucht gibt einen Vorgeschmack darauf, wie Fahrzeugsequenzen in **Modern Warfare 2** aussehen könnten: schnell, actiongeladen, eindrucksvoll. Natürlich gelingt es uns, die Verfolger abzuschütteln und zum rettenden Evakuierungspunkt zu düsen. Mission abgeschlossen!

gebnisse wandern auf eine Online-Rangliste, auf der sich Ehrgeizige aus der ganzen Welt messen. Der Clou daran: In diesem Modus ziehen Sie mit einem Computerschergen an Ihrer Seite in den Kampf oder vergnügen sich (zumindest auf Xbox 360 und PlayStation 3) zu zweit an einem geteilten Bildschirm. PC-Spieler werden für diese Spielart vermutlich auf das lokale Netzwerk oder das Internet zurückgreifen müssen. Verbindliche Infos, wie diese Variante auf dem PC aussehen wird, gibt es bislang aber noch nicht.

WUSSTEN SIE, DASS ...

... **Call of Duty 4 (dt.)** das einzige Spiel der Serie ist, in dem Sie nicht selbst Fahrzeuge steuern dürfen?

Auf dem Bildschirm vor uns spielt sich eine Szene ab, die stark an die Duschensequenz im Film **The Rock: Fels der Entscheidung** erinnert, wo ein Sondereinsatzkommando die Festung von Alcatraz über deren Sanitärbereich stürmt. Nur mit mehr Action auf dem Schirm. Viel mehr Action. Sogleich erblicken wir ein weiteres neues Spielelement: Einer der beiden Spieler pappt eine Sprengladung an eine Wand und zündet sie. Daraufhin verlangsamt sich das Geschehen und in Zeitlupe stürmt das Anti-Terror-Duo durch die soeben entstandene Öffnung und erledigt vier überraschte Gegner. Nach wenigen Sekunden geht es in normaler Geschwindigkeit weiter. „Das geht nur an speziellen Wänden", ist der einzige Kommentar, den wir dazu hören. Gut so, ein weiteres Bullet-Time-Spiel wollen wir ja auch gar nicht ...

In dem Feuergefecht fällt noch etwas ins Auge: Manche Feinde stürmen mit kugelsicheren Schilden auf uns zu. Nur gezielte Schüsse auf gelegentlich hervorragende Extremitäten, der Einsatz von Granaten oder Nahkampfattacken von der Seite helfen hier weiter – ein ideales Koop-Element, von dem wir momentan noch nicht wissen, ob es auch in der Einzelspielerkampagne auftauchen wird.

Über den ebenfalls enthaltenen Mehrspieler-Modus erfahren wir auch im anschließenden Interview nicht viel – außer dass es ihn geben und man im Hause Infinity Ward stark auf den erfolgreichen Vorgänger **Modern Warfare (dt.)** zurückgreifen wird. Der Kasten „Erfolg(s)geschichte" erklärt aber, warum wir uns trotz fehlender Informationen um diesen Part nur sehr wenig Sorgen machen.

*Dieser Titel erschien nur für Konsolen und wurde nicht von uns getestet. Die angegebenen Wertungen stammen von Gamesvote.de.

Call of Duty 3*
Entwickler: Treyarch

Call of Duty 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward

Call of Duty: World at War
Entwickler: Treyarch

2006 — 2007 — 2008

Die Zeichen stehen auf Sieg:
Die nebenstehende Wertungskurve zeigt alle **Call of Duty**-Titel, die für PC oder eine seinerzeit aktuelle Xbox/PlayStation-Konsole erschienen sind. (es fehlen: **Final Fronts** für die PlayStation 2 und **Roads to Victory** für die PlayStation Portable).

Und was sagt uns dieser Vergleich? Infinity Ward übertrumpft sich alle zwei Jahre und mit jedem neuen Titel selbst. Die Serienteile anderer Entwickler sind zwar allesamt „gut" bis „sehr gut", von der Spitze aber noch ein Stück entfernt.

INTERVIEW MIT **ROBERT BOWLING**

„Wir wissen, wie man das macht."

PC Games: Wollt ihr wirklich auf das „Call of Duty" im Spielenamen verzichten?
Bowling: „Nicht zwingend. Momentan nutzen wir „Modern Warfare 2", weil wir jedem klarmachen wollten, dass es sich um ein **Modern Warfare (dt.)**-Sequel handelt. Jetzt heißt es nur **Modern Warfare 2**, aber wir sind ja noch nicht fertig."

Robert Bowling, Community Manager bei Infinity Ward.

PC Games: Modern Warfare (dt.) bestand fast nur aus magischen Momenten. Die Story schien eher nebensächlich, aber die Art, wie ihr sie erzählt habt, war sehr beeindruckend. Was sind eure Pläne in **Modern Warfare 2** hinsichtlich der Geschichte und der Erzählweise?
Bowling: „Wir haben sehr auf die Geschichte geachtet – wir haben seit dem Moment, als **Modern Warfare (dt.)** ausgeliefert wurde, daran gearbeitet. Und schon während der Entwicklung von **Modern Warfare (dt.)** haben wir viel darüber nachgedacht, wie die Handlung danach wohl weitergehen könnte. Stellt euch **Modern Warfare (dt.)** einfach als ein fantastisches Setup für das Abenteuer von **Modern Warfare 2** vor. Wir haben eine Menge Wendungen, die der Spieler nicht erwarten wird und die ihn über die ganze Welt an sehr eindrucksvolle Orte führen."
PC Games: Die vielen Charakterwechsel in **Call of Duty 4 (dt.)** waren mitunter sehr verwirrend. Man spielte Lt. Price, Sgt. Jackson, Sgt. Soap MacTavish, den Bordschützen einer AC-130 und Präsident Al-Fujani. Bleibt ihr bei diesem Konzept?
Bowling: „Wir erzählen mit **Modern Warfare 2** eine sehr umfangreiche Geschichte, die viel mehr Facetten hat, wenn man sie aus mehreren Perspektiven betrachtet. Meist wirst du aber nur eine Perspektive haben. [...] Wir machen es insgesamt ein bisschen anders als im Vorgänger und geben dem Spieler einige unerwartete Blickwinkel, um ihm zu zeigen, wie sich seine Aktionen und jede individuelle Rolle auf das Ganze auswirken."
PC Games: Wir haben gehört, dass **Modern Warfare 2** das bestverkaufte Spiel aller Zeiten werden soll. Was macht euch so sicher, dass es so kommen wird?
Bowling: „Das Team von Infinity Ward konzentriert sich darauf, ein wirklich gutes Spiel zu machen. Und wir kommen von **Modern Warfare (dt.)**, das einer der bestverkauften Shooter aller Zeiten war, aber der Fokus liegt darauf, ein wirklich gutes Produkt abzuliefern. Und wir wissen, wie man das macht. Und wir sind sicher, dass unsere Fangemeinde es mögen wird."
PC Games: Wird es Fahrzeuge im Spiel geben, die der Spieler selbst steuern darf? Im Vorgänger gab es so etwas ja nicht ...
Bowling: „Wir haben zumindest eine Schneemobil-Sequenz. Wir veraten nicht, ob es weitere Fahrzeuge im Spiel gibt, aber es dreht sich eigentlich alles um die verschiedenen Gameplay-Mechaniken, welche die Missionen ausmachen."

Grafisch wird Modern Warfare 2 sicherlich ganz oben mitspielen – so zumindest das ehrgeizig gesteckte Ziel der renommierten Entwickler. Größere Levels als beim Vorgänger, viel mehr Details an den Charakteren, unzählige Objekte, die die Areale bewohnt wirken lassen, komplett neu gestaltete Waffen, die teilweise sogar Dreck und Fingerabdrücke auf dem Okular aufweisen – das alles sieht schon jetzt ziemlich vielversprechend aus. Die Basis dafür ist eine von Grund auf frisch gebastelte Grafikengine, die – wie beispielsweise auch die Unreal Engine 3 – eine Technik zum Streamen von Texturen einsetzt. Wie das funktioniert, erfahren Sie im Kasten „Technikcheck". Und natürlich soll auch dieses Mal die Inszenierung wieder dafür sorgen, dass die Einzelspielerkampagne sich wie ein einziger, nie enden wollender Andrenalinschub anfühlt. Da hat Infinity Ward mit **Call of Duty 4 (dt.)** die Latte, an der jeder **Modern Warfare 2** messen wird, selbst in astronomische Höhen gelegt. Was man uns aber bisher gezeigt hat, geht ganz klar in die richtige Richtung – nicht nur optisch, sondern auch spielerisch!

Im Prinzip haben wir mit einem kompletten Level, zwei Schauplätzen im Überflug und einigen kleinen spielerischen und technischen Finessen zwar einiges, längst aber noch nicht alles gesehen – Infinity Ward will sich ja auch nicht zu tief in die Karten schauen lassen. Der Plot wird ähnlich ausfallen wie im

WUSSTEN SIE, DASS ...

... **Call of Duty 4 (dt.)** in **Family Guy** (Episode „I Dream Of Jesus", 7. Staffel in Deutschland noch nicht erschienen) und auf der DVD **Thriller** von Jeremy Clarkson erwähnt wird?

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

Sie wollen noch mehr erfahren? Zehn Seiten sind noch lange nicht genug? Wir hätten da noch was für Sie ...

Auch unser Schwestermagazin Games Aktuell hat sich Infinity Wards jüngstes Kind einmal angeschaut und dem Thema eine Titelstory spendiert. Reinschauen lohnt sich!

ÜBERRASCHUNG | In einer afghanischen Gebirgshöhle finden wir ein Munitionsdepot vor. Mit solch gut ausgerüsteten Widersachern hatten wir hier eigentlich nicht gerechnet.

EILLIEFERUNG | Anders als im Vorgänger gelangen Sie in **Modern Warfare 2** auch mal motorisiert zum Ziel. Eine Schneemobilfahrt gibt es sicher, weitere Vehikel sind bislang nicht bestätigt.

Vorgänger: Der neu eingeführte Bösewicht Makarov, vormals rechte Hand von Vorgängerschurke Zakhaev, nimmt dessen Exekution am Ende von Teil 1 persönlich und sinnt auf Rache – möglicherweise ist das aber auch nur ein Vorwand, um heimlich seine eigenen Ziele verfolgen zu können. Im Grunde heißt es also wieder einmal: Terroristen, Anschläge, Einsätze auf der ganzen Welt. Witzigerweise ist **Call of Duty 4 (dt.)** ein Paradebeispiel dafür, dass auch eine relativ belanglose Story stundenlang vor den Bildschirm fesseln kann – in diesem Fall kommt es eher auf die Erzählweise an. Und da müssen wir den Entwicklern derzeit noch recht blind vertrauen, Story-Details und Schlüsselstellen standen bei unserem Termin nicht auf der Agenda. Wer sich aber den „Magie liegt in der Luft"-Kasten genauer anschaut, kann abschätzen, was uns in **Modern Warfare 2** an Gänsehaut-Momenten bevorsteht.

Erscheinen soll der heiß erwartete Action-Kracher am 10. November 2009 – dieses angepeilte Releasedatum ist aber laut Activision noch „to be confirmed", also noch zu bestätigen. Wir dürfen uns auf jeden Fall die Finger lecken: Der Titel sieht verdammt scharf aus, baut auf das erfolgreiche **Call of Duty**-Konzept auf und kommt mit zahlreichen schicken Neuerungen daher. Und da wir von Infinity Ward nur 1A-Spieleware gewohnt sind, sollte da auch nicht mehr allzu viel schiefgehen. Der Vollständigkeit halber: **Modern Warfare 2** wird für Konsolen und PC gleichrangig entwickelt und erscheint voraussichtlich auf allen genannten Plattformen inhalts- und zeitgleich. ❑

ERFOLG(S)GESCHICHTE

Mit viel Erfolgen zum Erfolg: Der Vorgänger setzte (zumindest im Mehrspielermodus) auf Erfolge – sehr zur Freude der Spieler!

Selten hat irgendein PC-Spiel vorher so konsequent Erfahrungspunkte, Erfolge und Belohnungen eingesetzt wie der Mehrspielerteil von **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)**. Je nach Spielvariante erhalten die virtuellen Soldaten und Terroristen Erfahrungspunkte für Abschüsse und erfüllte Aufgaben. Stufenaufstiege belohnt **Modern Warfare** nicht nur mit Waffen, Ausrüstungsgegenständen, Fähigkeiten oder Tarnmustern, sondern auch mit speziellen Aufgaben, die zusätzlich die Langzeitmotivation schüren sollen – und das erfahrungsgemäß auch wunderbar hinbekommen. Außerdem kommen diese Mini-Missionen auch dem Spielspaß zugute, bei Aufgaben à la „Töte einen Gegner mit einer Granate, ohne diese zu werfen" konnten wir uns angesichts skurriler Spielsituationen den einen oder anderen Schmunzler nicht verkneifen.

Die Spielerzahlen dokumentieren den Erfolg: Die Xbox 360 kann etwa elf Millionen **Modern Warfare (dt.)**-Spieler vorweisen, die PlayStation 3 immerhin rund vier Millionen – hinzu kommt eine unbekannte Anzahl an PC-Spielern; über alle Plattformen hinweg wurde **Modern Warfare (dt.)** mittlerweile mehr als 13 Millionen Mal verkauft. Jeden Tag – auch heute noch – laufen rund 15.000 PC-Server mit ungefähr ebenso vielen Spielern. Zum Vergleich: **World at War (dt.)** kann „nur" ungefähr 2.000 Server vorweisen (Quelle: www.game-monitor.com). Da ist es wenig verwunderlich, dass der Brand Manager von **Modern Warfare 2**, Simon Wells, in einem Interview verlauten lässt: „**Modern Warfare 2** soll das bestverkaufte Spiel aller Zeiten werden." Die Vorzeichen stehen jedenfalls gut.

BEGRÜSSUNGSKOMMANDO | In einer eisigen Gebirgsbasis treffen wir nach Erledigung unseres Missionsziels auf heftigen Widerstand.

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß

Sie haben es vielleicht schon bemerkt: Ich hype. In diesem Fall aber völlig zu Recht. **Modern Warfare 2** wird zwar nicht das Rad neu erfinden, aber bei dem bisher Gezeigten macht Infinity Ward so ziemlich alles richtig – wenn nicht sogar perfekt. Das Einzige, was mir noch kleinere Sorgen bereitet: Das nicht mehr so lineare Leveldesign will nicht recht zur Serie passen. Ich finde den Ansatz trotzdem gut.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Infinity Ward**
ANBIETER: **Activision**
TERMIN: **10. November 2009**

STREITHÄHNE | Predator, Alien und Marine gehen wieder aufeinander los. Dieses Mal sind Rebellion die Macher.

Aliens versus Predator

Von: Robert Horn

Der dritte Teil der Shooter-Serie eröffnet erneut die galaktische Jagdsaison.

FIRMENPORTRÄT

REBELLION

Die englischen Entwickler sind kein unbeschriebenes Blatt: Rebellion arbeitete seit der Gründung 1991 an vielen Titeln, dabei immer wieder auch an der **Aliens versus Predator**-Reihe (etwa für den Atari Jaguar und den PC). Der ganz große Hit ist den Jungs von Rebellion bisher aber noch nicht gelungen. Ihr letztes Spiel für den PC, ein grausamer Vietnam-Shooter, wurde von der internationalen Spielepresse gnadenlos verrissen.

Wenn diese drei Streithähne aufeinanderprallen, gehen ganze Welten in Schutt und Asche. Gemeint sind die perfekt aufs Überleben getrimmten Aliens, der mörderische Jäger Predator und die schwer bewaffneten Marines. Schon seit Langem kursieren Comics dieser Kämpfe, inzwischen hat die Reiberei auch ihren Weg auf die Kinoleinwände gefunden. Diverse Computerspiele existieren ebenfalls bereits auf jeder nur denkbaren Plattform.

Nun wagt sich erneut ein Entwickler-Team aus England an den fantastischen Stoff, um die Auseinandersetzung zeitgemäß in Szene zu setzen. Rebellion heißt das Studio aus Oxford, das schon vor zehn Jahren den hierzulande indizierten ersten Teil der Serie für den PC auf den Markt brachte. Nun kehrt das Sci-Fi-Geschnetzel, nachdem Teil 2 im Hause Monolith (**F.E.A.R.**) entstand, nach Hause zurück. Wer die Vorgänger kennt, freut sich auf ein altbewährtes Rezept: drei Einzelspieler-Kampagnen, in denen Sie jede Partei einzeln steuern dürfen, und dazu ein actiongeladener Mehrspielerteil, in dem sich die Kontrahenten in mehreren Modi an die Gurgel gehen. Das schauen wir uns doch mal genauer an, dachten wir uns, stiegen in den Flieger und besuchten die Entwickler vor Ort, um zu erleben, wie gut der legendäre Streit der drei Gegner dieses Mal in Szene gesetzt wird.

Dazu begrüßte uns Jason Kingsley, der Gründer von Rebellion. In einer Präsentation bekamen wir den außerirdischen Jäger, den Predator, zu Gesicht, die anderen spielbaren Rassen wurden leider noch zurückgehalten. Die Handlung setzt nach dem Streifen **Alien 3** an, hat also nichts mit den mittelmäßigen Kinoumsetzungen **Alien versus Predator** 1 und 2 am Hut. Wir finden: Gut so!

Die Hatz beginnt also mit dem Predator. Falls Sie aus unerklärlichen Gründen noch nie von dem außerirdischen Kämpfer gehört haben, klären wir Sie gern kurz auf: Der Predator (das ist englisch und bedeutet „Räuber“ oder „Raubtier“) ist ein außerirdisches Wesen, das mit einem widerlichen, insektoiden Kauwerkzeug ausgestattet ist. Er lebt für die Jagd und reist deshalb von Planet zu Planet, um dort seine Trophäen zu sammeln. Alle paar hundert Jahre schaut er dabei auch auf der Erde vorbei und sorgt für blutiges Chaos. In den ersten beiden Filmen vertrimmt er dabei Schauspielergrößen wie Arnold Schwarzenegger und Danny Glover.

So richtig in Fahrt gerät der Jäger aber, wenn er irgendwo auf seine Erzfeinde, die schleimigen Aliens, trifft. Zu den markanten Waffen des Predators zählen fiese Dinge wie die Schulterkanone, eine tödliche Wurfdisk und ein paar handliche Armklingen, auf die selbst Comic-Kollege Wolverine neidisch wäre.

Mit diesem Wissen im Hinterkopf genießen wir also die ersten neuen Szenen des Ego-Shooters: Wir sehen einen fremden Planeten. Ein massiver Dschungel wächst zwischen fremdartigen Ruinen eines Tempels in den Himmel. Der Predator steht auf dem ausladenden Ast eines riesigen Baumes und beobachtet einen Trupp menschlicher Marines, die sich vorsichtig ihren Weg durch das Unterholz bahnen. Um nicht entdeckt zu werden, hat der Jä-

SPIESSER | Die Armklingen des Predators machen ihn zu einem brutalen Nahkämpfer.

ANGST | Das beklemmende Gefühl, von Aliens umzingelt zu sein, transportiert das Spiel hoffentlich gut!

ger seine Unsichtbarkeit aktiviert, sodass er höchstens noch als Schemen zu sehen ist. Auch diese Fähigkeit kennt der geneigte Fan aus diversen Filmen. Jason schaltet rasch durch die verschiedenen Sichtmodi des Predator. Das Wärmebild etwa eignet sich wunderbar, um Menschen besser sehen zu können. Eine ähnliche Sicht hilft beim Aufspüren von Aliens.

Nun zeigt uns Jason eine Neuerung: Der Predator nähert sich seinen Opfern, hüpft von Ast zu Ast in Richtung seiner Feinde. Dabei hilft dem Spieler eine Sprunghilfe (das sogenannte Focus Jumping): Eine dicke, rote Linie zeigt den Weg, den der Predator nehmen wird. So können Sie spielerisch leicht riesige Entfernungen mit gewaltigen Sprüngen überbrücken. Das ist auch gut so, denn die Abschnitte sind in Aliens versus Predator in mehreren Ebenen aufgebaut, es wird nicht ausschließlich auf dem Boden gekämpft.

Weiterhin unsichtbar nähert sich unser Predator den Marines. Kurz bevor er einem der nichts ahnenden Soldaten fast auf den Füßen steht, schnellen seine gefürchteten Armklingen nach vorne und fällen den Soldaten blitzartig. Nun bricht Panik aus, die restlichen Kämpfer eröffnen das Feuer und suchen Deckung. Die Tarnung des außerirdischen Jägers ist dahin, unsichtbar attackieren funktioniert nicht. Aber auch so ist der Predator ein brutaler Nahkämpfer. Mit gewaltigen Sprüngen hechtet er mitten unter seine Feinde, teilt mit den Klingen Verderben aus. Weit entfernte Gegner visiert die Kampfmaschine mit der Schulterkanone an, das bekannte Zieldreieck zeigt an, dass das Opfer Sekunden vor dem virtuellen Ableben steht. All diese Aktionen kosten den Predator nicht nur eine gehörige Portion Lebenssaft, sondern zapfen auch die Energie an, die für Tarnung und Schusswaffen nötig ist. Um seine Wunden zu flicken, nutzt der Predator wieder Bekanntes aus Filmen und Vorgängern: Mit einem schmerzerfüllten Brüllen rammt er sich zwei stiftähnliche Dolche in den Leib. Sekunden später ist die Lebensenergie wieder aufgefüllt. Anders funktioniert die Sache dagegen mit der Waffen- und Tarnenergie. Eine der Möglichkeiten,

JEDEM DAS SEINE

Drei Rassen treten im Shooter gegeneinander an. Das Besondere: Jede spielt sich komplett unterschiedlich.

Marine

Auf den ersten Blick sind die Menschen mit ihrem unterentwickelten Körperbau schwer im Nachteil. Mit fortschrittlicher Technik und jeder Menge Feuerkraft machen sie das aber wieder wett. Zu ihrem Arsenal gehören ein Ortungsgerät und schwere Maschinengewehre. In früheren Teilen besaßen die Soldaten sogar zielsuchende Waffen, denen selbst ein getarnter Predator nichts entgegenzusetzen hatte.

Alien

Der Körper des schleimigen Krabbelviehs ist eine einzige Waffe. Sein innerer Kiefer kann hervorschießen, seine Klauen zupacken und sein langer Schwanz besitzt tödliche Reichweite. Außerdem sind Aliens äußerst schnell, können an Wänden und Decken emporklettern und so aus den unmöglichsten Positionen angreifen. Größter Nachteil der schwarzen Bestien: Die insektoiden Räuber halten nicht viel aus.

Predator

Der Predator ist ein typischer, gnadenloser Jäger. Er benutzt eine Tarnvorrichtung, um sich unbeobachtet zu nähern, spürt seine Beute mit verschiedenen Sichtmodi auf und katapultiert sich mit mächtigen Sprüngen an nahezu unerreichbare Orte. Er besitzt gute Nah- und Fernkampfwaffen und kann sich noch dazu selbst heilen, was allerdings Energie kostet. Seine Schwäche im Kampf ist, dass er sich immer nur auf eine Spezies konzentrieren kann. Nutzt er Wärmesicht, ist er Alienattacken gegenüber blind. Außerdem können geübte Augen den Predator selbst in getarnter Form entdecken.

diese wieder aufzufüllen, besteht darin, Trophäen von den Gegnern des Jägers zu nehmen. Und ab hier wird es echt brutal.

Die nun folgenden Szenen dürften der deutschen Kontrollbehörde USK Kopfschmerzen bereiten. Der KI-Soldat, der als Beispiel herhalten muss, hat ganz sicher welche: Denn der Predator packt mit beiden Pranken zu, wir sehen die schreckgeweiteten Augen des Marines, während der Jäger einmal kräftig reißt – und dem Opfer mit einem widerlichen Geräusch den Schädel aus der Basis zwirbelt. Mitsamt der Wirbelsäule! Noch einmal hebt der Predator den Kopf in die Kamera, die nun toten Augen des Menschen sind aufgerissen. Mit einer lässigen Geste streicht der Außerirdische den Schmodder von der Wirbelsäule, fährt fast zärtlich über das Gesicht und packt den Kopf weg. Die sekundenlange Animation soll nur eine von vielen sein, betonen die Entwickler. Und natürlich ist das Trophäensammeln nur eine der Möglichkeiten, die Energie des Predators wiederherzustellen.

Wir fragen nach: Haben auch die anderen beiden Protagonisten, Marine und Alien, solche Manöver auf Lager? „Klar", meint Jason Kingsley. „Natürlich hat auch das Alien solch spezielle Animationen. Es nimmt eben keine Trophäen, das machen Aliens normalerweise nicht. Aber es füllt etwa seine Energie wieder auf, indem es an Köpfen von Menschen herumknabbert." Auch das können wir uns lebhaft vorstellen. Was wohl der Marine an fiesen Manövern beherrscht?

Da wir während der Präsentation nur den Predator in Aktion sehen, erleben wir kurz darauf, was der außerirdische Jäger mit seinen Erzfeinden, den Aliens, anstellt. Denn kurz nachdem die Marines das Zeitliche gesegnet haben, schwärmen die schleimigen Gegner zu Dutzenden aus kleinen Löchern und beginnen, den Predator zu umkreisen. Der wechselt die Sicht, kann so die agilen Viecher deutlich in grünlichem Licht erkennen.

Nun leistet die Schulterkanone gute Dienste: Denn die wendigen Aliens sind blitzschnell und rennen außer Schlagreichweite an Wänden entlang. Gegen die automatische Zielerfassung der Predator-Waffe haben sie dennoch keine Chance. Wie aus den Vorgängerspielen und Filmen bekannt, kreist ein rotes Dreieck langsam das Ziel ein, piept kurz zur Bestätigung – und ein mächtiger Schuss löst sich in Richtung des Aliens. Die Wumme lässt sich übrigens auch aufladen, um noch gewaltigere Entladungen zu produzieren. Und so ballert der Predator ein Krabbelvieh nach dem anderen von der Wand. Plötzlich wird er überrannt, von allen Seiten schnappen Kiefer und Klauen nach ihm. Er zückt seine Klingen, hackt sich durch die Übermacht. Und dann passiert es ein zweites Mal, das Trophäensammeln: Mit einem gewaltigen Hieb trennt der

ÜBERRANNT | Der Predator ist ein mächtiges Wesen. Eine Horde Aliens kann ihm dennoch zum Verhängnis werden.

JÄGER | In einer der drei Kampagnen steuern Sie den Predator. Der will, wie es sich gehört, unter den Aliens aufräumen.

INTERVIEW MIT JASON KINGSLEY UND TIM JONES

PC Games: Warum habt ihr euch nach all der Zeit dazu entschlossen, erneut ein **Aliens versus Predator** zu machen?
Kingsley: „Wir wollten schon immer einen neuen Teil machen. Wir waren viel mit anderen Titeln beschäftigt, haben aber immer ein Auge auf die Lizenz gehabt. Über all die Jahre haben wir immer Kontakt mit Fox (Anm. d. Red.: Gemeint ist die Filmproduktionsfirma 20th Century Fox) gehalten, um uns die Möglichkeit offen zu halten, erneut ein **Aliens versus Predator** zu machen. Schon für den ersten Teil hatten wir so viele Ideen, die wir damals aber technisch gar nicht umsetzen konnten. Schließlich konnten wir doch die richtige Person davon überzeugen, dass die Zeit nun reif ist. Der Rest ist Geschichte."
Jones: „Unsere Hartnäckigkeit hat sich ausgezahlt. Wir lieben einfach diese Lizenz und das Universum."
Kingsley: „Wir haben es also nicht absichtlich vermieden. Es hat einfach eine ganze Weile gedauert, bis wir von den richtigen Leuten die Erlaubnis bekommen haben."
PC Games: Seid ihr aus kreativer Sicht nicht ein wenig limitiert, was das **Aliens versus Predator**-Universum angeht? Immerhin gibt es alles ja schon.
Jones: „Wir haben viel Leidenschaft für dieses Universum und alles, was darin etabliert ist. Da etwas zu ändern wäre nicht richtig und die Fans wären sauer …"
Kingsley: „Au ja, die wären sauer."
Jones: „… aber **AvsP** spielt eben ein paar Jahre nach **Alien 3**, eine Ebene also, die bisher noch nicht wirklich erforscht wurde. Das gibt uns natürlich Freiheiten, etwa bei neuen Waffen."
Kingsley: „Das Schöne an dem Universum ist ja, dass man diese drei Charaktere hat, die sich vollkommen unterschiedlich verhalten. Sie haben alle ihre Stärken und Schwächen. Aus Sicht eines Spieledesigners ist es also wirklich schwer, ein gutes Balancing zu erreichen. Der Predator ist im Kampf Mann gegen Mann ohne Zweifel der Stärkste."
Jones: „Unter den richtigen Umständen kann er aber durchaus von einem Alien niederge-

Tim Jones (links) ist künstlerischer Leiter bei Rebellion. Jason, rechts, ist Gründer der Firma.

Predator einem unvorsichtigen Alien den halben Schädel ab, Säure spritzt über die Landschaft.

Nachdem er sich seiner Gegner entledigt hat, zieht der Predator weiter durch die Ruinen. Da die Bauwerke vor Urzeiten von seinem Volk errichtet wurden, kann der Jäger viele Tore passieren, die für die anderen Völker eine Sackgasse wären. Warum diese alten Tempel gebaut wurden und was die drei Rassen dort verloren haben, das soll die stark narrative Geschichte klären. Fest steht: Wie schon in den Vorgängern spielen Sie nach und nach jede der Spezies. Als Alien etwa wird es Ihre Aufgabe sein, eine Alien-Königin zu befreien und mit ihrer Hilfe eine Kolonie aufzubauen. Als Marine hingegen werden Sie als Neuling direkt in den blutigen Konflikt geworfen und kämpfen hauptsächlich ums Überleben.

Unser Predator hat inzwischen den Schauplatz einer Schlacht erreicht: Eine Handvoll Marines feuern, eng zusammengepfercht, aus allen Rohren auf anstürmende Aliens. Die KI der Figuren soll in solchen Szenen zum Tragen kommen. Denn wenn die Parteien zufällig aneinandergeraten, fliegen auch ohne Zutun des Spielers die Fetzen. Wir haben also die Wahl, uns einfach vorbeizuschleichen oder mitzumischen. Natürlich können Sie solche Situationen auch ausnutzen, etwa indem Sie eine Horde Marines einfach in Richtung der Aliens locken und damit anderen die Drecksarbeit überlassen. Wir sind gespannt, ob die künstliche Intelligenz wirklich zu solch spannenden Taten in der Lage ist.

Kurz nach diesem Scharmützel öffnet sich auf einmal ein riesiges Tor. Und dahinter bekommen wir einen kurzen Einblick, was die Entwickler noch alles auf die Spieler loslassen wollen: Ein Predator-Alien steht fauchend in der Tür! Diese Kreuzung der beiden tödlichen Rassen vereint deren beste Eigenschaften und stellt mit Sicherheit eine hart zu knackende Nuss dar. Vielleicht ein Endgegner? Bevor wir es herausfinden können, endet die Präsentation.

Viel mehr wollen die Entwickler vorerst nicht verraten. Wir bohren trotzdem noch ein bisschen. Schließlich ist uns vom Vorgänger der brillante Mehrspieler-Teil in Erinnerung geblieben. Wie also sieht die Außerirdischen-Prügelei online genau aus? Doch wir beißen auf Granit: Mehr als „Es wird ihn geben" und „Fans, die den Vorgänger kennen, werden nicht enttäuscht sein" bekommen wir aus unseren Gastgebern nicht heraus – Mist!

Ach, eine letzte Sache möchten wir noch klären, bitte: Heißt das Spiel jetzt Aliens versus Predator mit oder ohne eine Drei dahinter? Ist ja der dritte Teil. Ohne Zahl, erfahren wir. Das ist zwar noch ein Arbeitstitel, wird aber voraussichtlich so bleiben. Hauptsache, der Shooter wird so gut, wie wir uns das erhoffen. Denn wenn drei sich streiten, freut sich der vierte. In diesem Fall wir, die Fans. ❑

STREIT | Immer wieder treffen alle drei Parteien aufeinander. Die KI steuert dabei das Vorgehen der Kämpfer.

ERSTEINDRUCK

Robert Horn

Der Predator ist mein großer Liebling, immerhin hat der mal fast Arnold Schwarzenegger aufs Kreuz gelegt. Schon im Vorgänger habe ich es genossen, mit ihm ängstliche Kollegen durch dunkle Gänge zu jagen und sie nach und nach zur Strecke zu bringen. Rebellion muss es gelingen, eine gute Geschichte zu erzählen und gleichzeitig einen großartigen Mehrspielermodus abzuliefern. Denn nicht weniger erwarte ich (und sicherlich ein Haufen Fans) von diesem Titel.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Rebellion**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **Frühjahr 2010**

streckt werden …"
Kingsley: „Genau."
Jones: „Oder von Arnold Schwarzenegger."
Kingsley: „… also von einem Menschen, stimmt. Man muss eben zum Quellmaterial greifen, was für mich die Filme sind, um die richtigen, spaßbringenden Elemente herauszufiltern. Das ist uns ziemlich gut gelungen, finde ich."
PC Games: In der Präsentation sahen wir den Predator, wie er einem Opfer den Kopf abriss. Das dient dazu, seine Energie wieder aufzufüllen, richtig?
Jones: „Das ist einer der Wege, ja. Ich kann dazu noch nicht viel sagen, aber das ist eine Möglichkeit, mit der wir die Predator-Spielweise balancieren, immerhin ist er ziemlich mächtig. Mit den Trophäen zwingen wir die Spieler dazu, sehr vorsichtig bei dem zu sein, was sie machen, es möglichst gut zu machen und dafür werden sie belohnt."
Kingsley: „Man soll eben wie ein Jäger spielen! Außerdem ist es schauderlich unterhaltsam. Das ist schon belohnend genug. Guck dir die Filme an: Das sind Horrorfilme für ein erwachsenes Publikum. Da gibt es gehäutete Menschen, die von Bäumen hängen, und polierte Totenschädel. Ich denke, man sollte immer die Natur der Filme im Hinterkopf haben. Der Predator ist nun mal ein brutaler Jäger …"
Jones: „Wir haben keine Intention, die weniger netten Sachen der Serie zu beschönigen. Das gehört nun mal dazu und macht es so aufregend und erschreckend."
PC Games: Das könnte ein ziemliches Problem für Deutschland werden.
Kingsley: „Ja, auf jeden Fall."
PC Games: Also eine geschnittene Fassung?
Jones: „Nein, das machen wir nicht. Das Spiel wäre ohne das nicht richtig."
Kingsley: „Ich denke … also, ich weiß nicht genau, wie die Auflagen sind, aber ich denke, sie sind recht hart. Wir müssen also einfach das Beste hoffen. Die Entscheidung liegt natürlich auch bei den Verantwortlichen, etwa den Publishern. Aber wir werden das Spiel nicht abmildern. Der Titel ist ein gewalthaltiges Spiel für Erwachsene, voll mit Fantasiekreaturen und der gewalthaltigen Natur der Filme treu."
Jones: „Ich glaube, Erwachsene sind erwachsen genug, um den Unterschied zum echten Leben zu erkennen."
PC Games: Verratet uns doch bitte was zum Mehrspieler-Part!
Jones: „Darüber reden wir zum jetzigen Zeitpunkt auch noch nicht, aber wir haben damit jede Menge Spaß beim Spielen."
Kingsley: „Alle haben sich freiwillig zum Testen gemeldet! Über die Modi können wir noch nicht viel sagen, aber ihr werdet nicht enttäuscht sein. Später verraten wir mehr dazu. Wir arbeiten ja auch noch dran. Wir haben schon jede Menge Erfahrung mit Mehrspieler-Spielen und das werden wir nicht einfach wegwerfen."

UNTOTE | Neben Robotern und Soldaten erwarten Sie in **Damnation** auch Zombies als Gegner.

VERSCHANZEN | Gegner verstecken sich oft hinter Kisten und dergleichen. Geduld ist gefragt.

NAHKAMPF | Obwohl Sie auch über Nahkampfattacken verfügen, sollten Sie Gegner lieber aus der Ferne ausschalten.

PLANUNG | Es lohnt sich, die Umgebung auszuspähen. Oft gibt es mehrere Wege ans Ziel.

Damnation

Von: Sascha Lohmüller

Der PC-Western soll parallel zu dieser Ausgabe erscheinen. Keine gute Idee, wie wir meinen!

„Damnation" ist englisch und heißt „Verdammnis". Eine durchaus treffende Bezeichnung für die Vorschauversion von **Damnation**, die wir diesen Monat anspielen durften. Wenn die Entwickler nämlich nicht verdammt viele Überstunden schieben, wird es verdammt knapp mit dem Veröffentlichungstermin. Doch fangen wir von vorn an.

Protagonist Rourke ist ein Cowboy und ein Widerstandskämpfer. In der Fantasiewelt von **Damnation** herrscht der Großindustrielle und Despot W. D. Prescott mit brutaler Hand. Seine Firma nennt sich Prescott Standard Industries und nutzte die Wirren eines Bürgerkriegs, um sich an die Macht zu hieven. Eine kleine Gruppe von Rebellen – The Peacekeepers genannt – stemmt sich gegen den Tyrannen und seine Truppen. Rourke will jedoch nicht nur den diktatorischen Prescott stürzen, sondern auch seine bessere Hälfte befreien, die seit Bürgerkriegstagen in irgendeinem Verlies gefangen gehalten wird.

Was wie eine Groschenroman-Story anmutet, soll sich im späteren Verlauf dank ausgefeilter Charaktermerkmale und diverser Wendungen zu einer großartigen Geschichte entwickeln. Dies war jedoch anhand unserer zwei Kapitel umfassenden Version noch nicht allzu deutlich erkennbar.

Eine gelungene Mischung erwartet Sie bei der Spielwelt. Im Grunde mixt **Damnation** Science-Fiction inklusive Androiden mit dem Wilden Westen und dem Europa des späten 19. beziehungsweise frühen 20. Jahrhunderts. Garniert wird das Ganze durch diverse Fantasy- und Horror-Elemente wie Zombies. Diese Melange verschiedener Epochen funktioniert erstaunlich gut und mutet höchstens zu Beginn etwas seltsam an.

Das Waffenarsenal bietet eine große Auswahl, etwa Pistolen, Schrotflinten, Granatwerfer, Scharfschützengewehre oder etwas ausgefallenere Dinge wie eine Nagelpistole. Sie dürfen jedoch nur drei Waffen gleichzeitig mit sich tragen. Geht die Munition mal zur Neige, teilt Rourke aber auch mit den Fäusten gut aus.

Hoch hinaus lautet die Devise in den weiträumigen Levels, womit wir auch schon bei der größten spielerischen Besonderheit von **Damnation** wären. Die einzelnen Gebiete umfassen oftmals mehrere hundert Höhenmeter und so hangeln, klettern und springen Sie über Dächer und andere architektonische Gegebenheiten.

Ihre Begleiter folgen Ihnen dabei oder nehmen währenddessen Feinde unter Beschuss. So ergeben sich auch feine taktische Möglichkeiten. Während Ihre Rebellenkumpanen zum Beispiel einige verschanzte Gegner beharken, klettern Sie einfach auf ein nahe gelegenes Dach und fallen den Kontrahenten in den Rücken. Leider kamen in

BALANCEAKT | Häufig laufen Sie über die Dächer der zahlreichen Gebäude, doch auch hier lauern Gegner.

SPRUNGHAFT | Wenn Sie nicht um sich schießen, hangeln und springen Sie durch die riesigen Levels.

HÖHENANGST | Das von **Damnation** vermittelte Höhegefühl ist sehr gelungen, Sie sollten also schwindelfrei sein.

ABGEDREHT | Das Gegnerdesign, das vom Roboter bis zum Zombie reicht, wirkt abgedreht, aber stimmig.

unserer Vorschauversion solche Szenen spärlich vor, da die KI nur selten Deckung suchte oder aber – was viel ärgerlicher ist – gar nicht erst auf uns reagierte.

Für Auflockerung sorgen Fahrzeugpassagen, in denen Sie sich hinter das Steuer von Motorrädern, Trikes und Ähnlichem klemmen. Ihre Gefährten nehmen hinter Ihnen Platz und feuern von dort auf Gegner. Alternativ können Sie auch die Rollen tauschen und Ihre Rebellenfreunde fahren lassen, während Sie selber wie wild um sich schießen.

Spiritistisch wird es, wenn Indianer ins Spiel kommen. Neben Ihrer Gefährtin Yakecan tummeln sich noch weitere amerikanische Ureinwohner in Damnation herum. Einer von ihnen – ein Medizinmann – verleiht Ihnen zu Beginn des Spiels die Fähigkeit „Spirit Vision“. Mithilfe dieser haben Sie die Möglichkeit, Gegner durch Wände hindurch zu erspähen und so Ihr weiteres Vorgehen zu planen. Doch nicht nur das, denn zusätzlich beleben Sie gefallene Kameraden einfach per Tastendruck wieder. Äußerst praktisch!

Verdammt wenig Zeit bleibt den Entwicklern allerdings – wie bereits angedeutet –, wenn das Spiel wie angekündigt bereits am 22. Mai veröffentlicht werden soll. Dass die Feindes-KI teilweise noch für einige Aussetzer sorgt, haben wir Ihnen bereits weiter oben erläutert. Allerdings ist dies nicht der einzige Makel an der uns vorliegenden Vorschauversion.

Auch die künstliche Intelligenz Ihrer Mitstreiter wirkt noch unausgereift. Statt Ihrer Figur nachzulaufen, bleiben die computergesteuerten Kumpanen beispielsweise einfach stehen und tauchen dann urplötzlich wieder an Ihrer Seite auf. Läuft ein Kontrahent hinter ein Haus oder eine Felskante, nehmen Ihre Begleiter dieses Objekt stur unter Beschuss.

Als wäre das noch nicht genug, wirkt die Grafik an vielen Stellen unfertig. Einige fehlende oder fehlerhafte Texturen sind vertretbar, der vollkommen übertriebene Schatteneffekt um die Spielfigur herum ist jedoch eine Katastrophe. Läuft man beispielsweise durch einen Tunnel, ist dieser in unmittelbarer Umgebung stockdunkel und schwarz, in fünf Metern Entfernung jedoch taghell. Dass im selben Bereich um den Charakter herum teilweise die Levelarchitektur verschwindet, ist gerade bei einem Spiel, in dem man mit der Umgebung interagieren muss, nicht zu verschmerzen. So kam es bei unserer Vorschauversion vor, dass wir uns auf einen Stahlträger schwangen und dann über mehrere davon balancieren mussten, um die nächsthöhere Ebene zu erreichen. Das Problem dabei: Traten wir näher als zehn Meter an diese Stahlträger heran, verschwanden sie einfach. Ähnliches passierte bei diversen Gondeln, Schaltern, Treppen oder Dächern.

All diese Probleme sind den Entwicklern von Blue Omega und dem Publisher Codemasters jedoch bekannt und bei einer Vorschauversion auch nichts Ungewöhnliches. Sie sollen selbstverständlich noch beseitigt werden und tun dem grundsätzlichen Spielspaß keinen Abbruch, da das Spielprinzip funktioniert und motiviert. Wir sind lediglich skeptisch, ob bis zum 22. Mai wirklich eine fehlerfreie Version vorgelegt werden kann. Falls dem nicht so ist: Liebe Entwickler und lieber Publisher, tut euch und den vielen Menschen, die auf Damnation warten, den Gefallen und verschiebt das Release-Datum lieber noch einmal um ein paar Wochen oder besser Monate nach hinten. Die Spieler (und auch wir) werden es euch letztendlich danken, wenn dafür ein fertiges, bugfreies Produkt auf den Markt kommt. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller

Abgesehen von den technischen Problemen, die die Vorschauversion aufweist, hinterlässt **Damnation** einen positiven Eindruck. Die Mixtur aus Schießereien und Geschicklichkeitseinlagen funktioniert einwandfrei und das abgedrehte Design der Spielwelt macht Lust auf mehr. Sorge bereitet jedoch der Zustand des Spiels: Ob die Entwickler noch alle Fehler beseitigen können? Ich zweifle daran.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Blue Omega**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **22. Mai 2009**

Von: Sebastian Weber

Eltern predigen: Gewalt ist keine Lösung. Wie Recht sie doch haben ...

HART | Schaffen Sie es, sich unbemerkt an einen Feind heranzuschleichen, beendet ein Kill-Move sein Leben.

EXPLIZIT | Die Entwickler scheuen sich nicht davor, die Action auf dem Bildschirm brutal in Szene zu setzen.

ÜBERSICHT | In Deckung wechselt **Rogue Warrior** in die Third-Person-Sicht, damit Sie mehr Überblick haben.

Rogue Warrior

Richard „Demo Dick" Marcinko, Kriegsheld und ehemaliger Kommandant der US Navy Seals, ist der Idealtyp des amerikanischen Soldaten und – glaubt man den Entwicklern – ein harter Hund. Wer also würde sich besser als Hauptcharakter für einen extrem gewalttätigen Ego-Shooter mit realistischen Zügen eignen als solch ein Experte?

Alle Einsätze und Vorgehensweisen in Rogue Warrior basieren laut den Entwicklern auf den Erfahrungen von Marcinko, die er in seinem gleichnamigen autobiografischen Roman festgehalten hat (Rogue Warrior, ISBN-13 978-0671795931, ca. 7 Euro). Entsprechend hart geht der Pixel-Marcinko zur Sache: Rogue Warrior ist an sich ein normaler Ego-Shooter. Zu Beginn der Einsätze, die hauptsächlich in Russland, Vietnam, Korea und anderen „Schurkenstaaten" der 80er-Jahre spielen, bekommen Sie ein Ziel, etwa Sprengköpfe unschädlich zu machen. Dann wetzen Sie mit Ihren drei Waffen – Messer, Handfeuerwaffe und Maschinenpistole – los und erledigen Dutzende Gegner auf Ihrem Weg. Die künstliche Intelligenz reagiert dabei in der aktuellen Version des Spiels noch recht träge – wenn überhaupt – und auch grafisch begeistert das Geballer nicht. Eintönige graue Gänge, wenig detaillierte Texturen und feindliche Soldaten, die aus der Retorte zu stammen scheinen – das alles ist nur leidlich überzeugend. Aber Entwickler Rebellion peppt das monotone Geschehen mit fragwürdigem Inhalt auf: Gehen Sie in Deckung, schwenkt die Kamera aus der Ego-Sicht in eine Über-die-Schulter-Perspektive, sodass Sie das Geschehen um sich herum besser im Blick haben. Daneben steht es Ihnen offen, Lampen auszuschießen und mit einem Nachtsichtgerät durch die Gebiete zu schleichen – dann mutiert Rogue Warrior zu einer Art Splinter Cell für Erwachsene. Demo Dick geht nämlich nicht so zimperlich mit seinen Widersachern um wie Sam Fisher aus Ubisofts Spielereihe.

Wenn Sie in Deckung verharren und auf schwer bewaffnete Fieslinge warten, dürfen Sie auf die 25 Tötungsfähigkeiten zurückgreifen, die der Pixel-Marcinko beherrscht. Kommt einer der Schergen in Ihre Reichweite, genügt ein Tastendruck, damit Dick loslegt. Dann zückt er sein Messer, um es dem Kontrahenten mehrfach durch den Augapfel in den Schädel zu stechen, ihn vornüber zu beugen und mit der Klinge die Wirbelsäule zu bearbeiten oder seinem Opfer den eigenen Gewehrlauf in den Mund zu schieben und dann abzudrücken. Die Arten, wie Sie die Soldaten um die Ecke bringen, sind nicht nur vielfältig und abartig brutal, sondern beruhen – wie erwähnt – erschreckenderweise auf wahren Erfahrungen. Da sie derart explizit in Szene gesetzt sind, bezweifeln wir, dass Rogue Warrior in dieser Form in Deutschland erscheint. Ohne die grausamen Momente bleibt nichts außer einem Standard-Shooter, den nicht mal mehr die grandiose Stimme von Mickey Rourke retten kann, der Marcinko im Englischen spricht. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Ich hatte von **Rogue Warrior** vor der Präsentation gar nichts gehört und ging so unvoreingenommen an das Spiel heran. Nimmt man die Spezialattacken raus – was in der deutschen Version sicher der Fall sein wird –, dann bleibt ein öder Shooter. Selbst mit Gewalt bleibt nur der Ekelfaktor, der schockt, sonst macht sich Langeweile breit. Aber noch haben die Entwickler Zeit, die Qualität zu steigern.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Rebellion**
ANBIETER: **Bethesda**
TERMIN: **Ende 2009**

RASANT | Verfolgungssequenzen gehören ebenfalls wieder zum Spielinhalt, mal als Jäger, mal als Gejagter.

WAFFENGEWALT | Mafia 2 ist kein Spiel für Kinder, mit Gewalt wird nicht gegeizt.

DETAILLIERT | Die Zwischensequenzen sind großartig animiert, insbesondere die Mimik der Charaktere.

Mafia 2

Von: Sascha Lohmüller

Mafia war im Jahr 2002 unser Spiel des Jahres – Mafia 2 will in dessen Fußstapfen treten.

Es gibt nicht allzu viele Spiele, in denen Sie in die Haut eines Mafiosos schlüpfen dürfen. Neben den beiden Der Pate-Versoftungen, die eher mäßig ausfielen und nicht lang motivieren konnten, war der erste Teil von Mafia die bisher bekannteste und beste Umsetzung des Stoffes. Es wird also langsam Zeit, dass die Fortsetzung erscheint – und siehe da, die Entwickler 2k Czech veröffentlichen einen neuen, famosen Trailer mitsamt neuen Infos.

Doppelt so groß wie die Stadt Lost Heaven aus Teil 1 soll die Spielwelt von Mafia 2 werden. Um genauer zu sein, beträgt die Fläche der neuen – ebenfalls fiktiven – Metropole Empire City zehn Quadratkilometer. Ladezeiten gibt es übrigens keine. Durch sogenanntes „Streaming" soll es möglich sein, die komplette Spielwelt inklusive der über 100 betretbaren Gebäude ohne jegliche Pausen zu durchstreifen.

Damit sich Ihr Alter Ego keine Blasen an den Füßen läuft, stellen Ihnen die Entwickler einen Fuhrpark von rund 50 Vehikeln zur Verfügung. Im Vergleich zum Vorgänger tummeln sich auf den virtuellen Straßen nicht mehr nur Autos und Lastwagen, sondern auch Omnibusse.

Realistische Namen der Straßenkreuzer suchen Sie leider vergebens, dafür sind die Karossen originalgetreu anhand ihrer Vorbilder nachmodelliert. Aus einem Ford wird so beispielsweise ein Bolt, das Auto sieht allerdings immer noch genauso aus. Die Detailverliebtheit der Entwickler geht sogar so weit, dass Ihr fahrbarer Untersatz verschmutzt und Sie ihn entsprechend waschen können.

Nachdem Sie sich – auf illegale Art und Weise – irgendwo ein Auto besorgt haben, gilt es, das Nummernschild auszutauschen und den Wagen gegebenenfalls vollzutanken. Ja, Sie haben richtig gelesen, jedes Fahrzeug hat einen Tank, der sich nicht nur leert, sondern auch explodiert, wenn er während einer der rasanten Verfolgungsfahrten getroffen wird.

Für Kriegsveteranen ist es oftmals nicht leicht, sich wieder in die Gesellschaft zu integrieren. Genau dieses Schicksal widerfährt auch dem jungen Vito Scaletta, den Sie in Mafia 2 verkörpern. Nach den Wirren des Zweiten Weltkriegs kehrt der Italo-Amerikaner aus Europa in die USA zurück. Dort schließt er sich dem Kartell des Mafia-Bosses DeLuca an. Im Verlauf des Spiels ist es nun Ihre Aufgabe, in der Hierarchie der „Familie" emporzuklettern, indem Sie diverse Aufträge erfüllen.

So weit, so bekannt. Im jetzt veröffentlichten Trailer hingegen war erstmals zu sehen, wie eine dieser Missionen ablaufen kann.

LICHT UND SCHATTEN | Die Grafikeffekte von **Mafia 2** sind sehr schön anzusehen.

IN DECKUNG | Hinter zahlreichen Gegenständen, wie hier einem Auto, sind Sie vor feindlichen Geschossen sicher.

LEBEMANN | Das schicke Appartement Ihres Partners Joe erstrahlt in typischem 50er-Jahre-Flair.

FLUCHT | Wenn es brenzlig wird, fliehen Mafiosi stilecht in einer hübschen Limousine.

Zu Beginn treffen Sie Ihren Partner Joe Barbaro und einen Fahrer. Während der Reise zu einer Tiefgarage eines Hochhauses, in dem Sie eine Zielperson liquidieren sollen, besprechen Sie Ihren Einsatz. Um sich unbemerkt in das Gebäude schleichen zu können, verkleiden sich die beiden Mafiosi entsprechend.

Natürlich kommt es irgendwann zu einem Schusswechsel. In **Mafia 2** haben Sie die Möglichkeit, umgekippte Tische, Kisten und vieles mehr als Deckung zu nutzen. Erfreulicherweise ist die künstliche Intelligenz Ihrer Gegenspieler hoch genug, dass auch diese von derlei schützenden Dingen Gebrauch machen. Zudem lassen sich zahlreiche Gegenstände wie Flaschen, Vasen und dergleichen zerstören. Besonders schön anzusehen war dies bei einer Wand aus Glasbausteinen: Jedes einzelne der kleinen Elemente war separat zerstörbar – ein weiterer Beweis für die enorme Detailverliebtheit der Designer.

Da es im Mafia-Milieu nicht zimperlich zugeht, nutzen Sie zur Lösung Ihrer Probleme Waffengewalt statt Wortgewandtheit. Passend zu den 1940er- und 1950er-Jahren stehen Ihnen dafür diverse Waffen zur Verfügung, darunter Pistolen, Maschinengewehre und Schrotflinten. Außerdem soll das Nahkampfsystem deutlich komplexer als im Vorgänger werden. Leider durften wir dies noch nicht begutachten, in der gezeigten Mission wirft jedoch Ihr Partner einen Gegenspieler kurzerhand nach einem kleinen Schlagabtausch durch ein geschlossenes Fenster – absolut nichts für Zartbesaitete.

Nach der Erfüllung des Auftrags türmen Sie schließlich im bereitgestellten Fluchtwagen. Ihr Partner Joe lehnt sich dabei aus dem Fenster und feuert, während Sie versuchen, den Kugeln Ihrer Widersacher auszuweichen. Trifft Ihr Mitstreiter – wie bereits erwähnt – den Tank eines gegnerischen Fahrzeugs, so geht dieses effektvoll in Flammen auf. Auch sonstige Schäden wie Dellen oder Kratzer sind deutlich an Ihrem Fahrzeug erkennbar.

Noch diesen Herbst soll Mafia 2 endlich erscheinen. Angesichts der Bilder, die uns der Trailer lieferte, ist dies ein durchaus realistischer Termin. Wenn die Entwickler jetzt noch mehr Zwischensequenzen von dieser Qualität einbauen und die restlichen Missionen ähnlich abwechslungsreich und packend inszeniert ausfallen, steht einem Action-Spektakel erster Güte nichts mehr im Weg. Allerdings ließ der Trailer hinsichtlich der Jugendeignung ebenfalls keine Zweifel offen: **Mafia 2** ist nichts für Kinder und Jugendliche, es handelt sich um ein Spiel für Erwachsene. Die jedoch dürfen sich auf einen der Top-Titel 2009 freuen. Vielleicht schafft es ja auch **Mafia 2** wie sein Vorgänger, unser Spiel des Jahres zu werden. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller

Schon der Vorgänger war ein Actiontitel der Extraklasse und auch **Mafia 2** schickt sich an, ein Topspiel zu werden. Der jetzt veröffentlichte Trailer bestätigt mich nur in meiner Vermutung. Ob wir es letzten Endes wieder mit einem Anwärter auf das Spiel des Jahres zu tun haben, hängt nur davon ab, wie abwechslungsreich das fertige Spiel ist. Ich bin jedoch guter Dinge, was das anbelangt.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **2k Czech**
ANBIETER: **2k Games**
TERMIN: **Herbst 2009**

HARTER KAMPF | Einer unserer Helden (links) kämpft gegen einen mutierten Magier.

Dragon Age: Origins

Von: Alexander Frank

Zum ersten Mal durften wir die PC-Fassung des inoffiziellen Nachfolgers der Baldur's Gate-Reihe spielen. Sie war klasse!

Die schlechte Nachricht zuerst: Dragon Age verschiebt sich auf Ende 2009. Ursprünglich hätte das schon im Vorfeld umjubelte Rollenspiel im diesjährigen Frühling erscheinen sollen. Im gleichen Atemzug mit der Terminänderung verkündeten die kanadischen Entwickler von Bioware, man wolle das Produkt zeitgleich für PC, Xbox 360 sowie PlayStation 3 herausbringen. Manch ein Leser befürchtet jetzt sicherlich, es handele sich um eine Konsolen-Entwicklung, die auf die Schnelle für den PC portiert wird. Doch zum einen haben die Macher mit den PC-Umsetzungen von Jade Empire (84 % in der PC Games 4/2007) und Mass Effect (85 % in der PC Games 8/2008) ihren Sinn für Qualität bewiesen und zum anderen gab Firmenchef Ray Muzyka Entwarnung. Zumindest was einen der häufigsten Kritikpunkte von PC-Portierungen betrifft: die Steuerung. „Wir entwickeln die Steuerung von Dragon Age: Origins für jedes System von Grund auf neu. Sie wird sich anfühlen, als wäre sie für die jeweilige Plattform gemacht“, so Muzyka. Unser Probespiel bestätigte seine Worte.

Die erste Szene zeigt eine Verwandlung von Zauberern zu seelenlosen Bestien. Das ist keineswegs eine freiwillige Transformation: Uldred, ein von einem Dämon besessener Magier, nimmt einige seiner Zauberer-Kollegen gefangen und lässt sie mithilfe magischer Fesseln in der Luft baumeln. Wenige Augenblicke später verwandelt er sie in „abominations“ (wir spielten die englische Fassung), also Abscheulichkeiten. Und diese Bezeichnung trifft ihre neue Form perfekt: Die einst schmalbrüstigen und eigentlich gar nicht bösen Zauberer landen als annähernd zwei Meter hohe, aufgequollene Fleischberge auf dem Boden. Die Menschlichkeit ist vollends aus ihrem Antlitz gewichen, ihr Wille ist Uldred unterworfen (siehe Bild oben rechts).

Warum der besessene Stabschwinger seine spitzhütigen Freunde in Bestien verwandelt, wissen Sie möglicherweise aus unserer Vorschau in der PC Games 2/2009. Wenn nicht, legen wir Ihnen fortan den Kauf einer jeden Ausgabe nahe (Sie könnten sonst wirklich etwas Wichtiges verpassen!), helfen Ihnen aber dennoch auf die Sprünge: Die düstere Fantasy-Welt Fereldеn ist in Gefahr. Die schaurigen Darkspawn, eine Armee von infolge eines schiefgelaufenen Experiments beschworenen Dämonen, terrorisiert die zivile Bevölkerung. Deren Zerstörungswut trotzen die Mitglieder von Grey Warden, einem geheimen Wächter-Orden, der sich dem Kampf gegen die Plage verschrieben hat. Ihre Spielfigur namens Duncan gehört diesem Orden an und verwickelt sich im Laufe des Spiels in ein für Bioware typisches Abenteuer mit epischen Ausmaßen.

MASSENSCHLACHT | In einer Zwischensequenz rennt die Menschenarmee brüllend auf den Widersacher zu.

ARM DRAN? | Für ein Bioware-Spiel präsentiert sich **Dragon Age** außergewöhnlich brutal.

MIT BLUT UND EISEN

Das Spieluniversum von Dragon Age: Origins ist im Vergleich zu manch einer bunten Fantasy-Welt der Genre-Konkurrenz ziemlich düster.

Wie schon das epische **The Witcher** der polnischen Entwickler CD Projekt richtet sich auch das kommende Abenteuer der Kanadier an ein erwachsenes Publikum. Der kürzlich veröffentlichte Trailer trägt den Titel „violence" (Gewalt) – und macht seinem Namen mit einigen recht deftigen Szenen alle Ehre. In den gezeigten Massenschlachten geizen die Macher von Bioware nicht mit virtuellem Blut. Trotz der Brutalität des Trailers wirken die Bilder stimmig, die Kämpfe entbehren nicht einer gewissen Eleganz. Passend dazu dröhnt im Hintergrund der brachiale Song „This is the New Shit" von Marilyn Manson. Ob der Skandal-Rocker tatsächlich Musik zum fertigen Spiel beisteuert, ist bisher nicht bekannt.

Außerdem kündigte Bioware schon vor längerer Zeit an, dass das in den Auseinandersetzungen vergossene Blut an den Rüstungen der Helden haften bleibt. Die beiden unteren Bildausschnitte verdeutlichen dies. Diese Kampfspuren sollen die Protagonisten bis zur nächsten Waschgelegenheit zieren. Wie jene Gelegenheit im Spiel aussehen soll, verrieten die Macher jedoch bislang nicht. Ferner werden die Charaktere Beziehungen zueinander aufbauen. Bereits in Biowares **Mass Effect** gab es Liebesszenen. An einigen Stellen in **Dragon Age** soll es ebenfalls höchst erotisch zugehen – wenngleich ohne explizit nackte Tatsachen.

Doch zurück zu Uldred: Bevor seine soeben verwandelten Magier auf unsere Vierer-Heldentruppe losstürmen, kommt es zu einem Gespräch mit dem Bösewicht. Wir befragen den Zauberer zu seiner Motivation und erfahren einige interessante Details zur Hintergrundgeschichte, doch alle Dialog-Optionen führen letztlich doch nur zum Kampf. Hier offenbart sich eine typische Schwäche der Bioware-Welten: Das Spieluniversum hat viel zu bieten, seine wahre Tiefe ergründet der Spieler aber in Dialogen und Lesetafeln anstelle von ansprechenden Zwischensequenzen. Ob das im fertigen Spiel so bleibt?

Eine Antwort auf diese Frage steht vorläufig noch aus, denn jetzt beginnt der Kampf. Uldred verwandelt sich ebenfalls in ein gigantisches Scheusal. Jetzt kommt das aus dem Klassiker **Baldur's Gate** bekannte Kampfsystem zum Tragen. Mit einem Druck auf die Leertaste pausieren wir die Schlacht und verteilen anschließend mit der Maus unsere Recken auf dem Schlachtfeld: Nahkämpfer ganz klar nach vorne, Zauberer in den Hintergrund. Aus einer **Diablo**- und **World of Warcraft**-ähnlichen Aktionsleiste wählen wir Angriffs- und Schutzmanöver, weisen unseren Kämpfern den jeweiligen Widersacher zu und lassen die Schlacht beginnen. Den Anführer Uldred ignorieren wir vorläufig, um uns erst seines Gefolges zu entledigen. Natürlich könnten wir uns auch zuerst auf ihn konzentrieren. Aufgrund seiner Zähigkeit würde der Kampf jedoch unnötig lange dauern, während seine Mannen uns das Leben zur Hölle machen. Die Schlacht ist auffallend blutig (mehr dazu im Extrakasten oben) und schwer, zwei Mitglieder unserer Gruppe fallen im Kampf. Doch unser Heiler belebt die beiden wieder. Und wieder. Und wieder. Nach einigen Minuten gewinnen wir – allerdings sehr knapp. Uldred explodiert förmlich in einer Blutfontäne, wir atmen erleichtert auf.

Mike Laidlaw, leitender Designer des Spiels, erklärt uns, wie wir den Kampf schneller für uns hätten entscheiden können: mithilfe von Kombinationszaubern. Er nennt auch ein Beispiel. Der Spieler kann zwei Zauber miteinander verschmelzen, etwa eine Fettlache auf dem Boden mit einem Feuerball. Das Fett fängt Feuer und hüllt die nahe stehenden Feinde in ein flammendes Inferno. Der Schaden, den dieses Inferno anrichtet, ist wesentlich größer als der der beiden nacheinander (aber voneinander unabhängig) gewirkten Zauber. Der Clou: Diese Kombinationen erlernt Ihr Held nicht, sondern findet sie zufällig, indem er mit verschiedenen Sprüchen experimentiert. Das erhöht die Motivation des Spielers, in Kämpfen neue Muster auszuprobieren. Und unsere Motivation, trotz der Verschiebung auf **Dragon Age** zu warten. Was wir gesehen haben, ist die Wartezeit wert! ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

Ich verfolge die Entwicklung von **Dragon Age** von Anfang an. Jedes Mal, wenn uns die Macher etwas Neues von ihrem bombastischen Werk präsentieren, schlägt mein Herz schneller als nach einem Marathon-Lauf. Dass ich trotz dieser Anstrengung immer noch nicht in der Notaufnahme gelandet bin, liegt an meiner Redakteursskepsis: Bitte, liebe Entwickler, baut nicht so enge Welten wie einst in **Mass Effect**!

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Ende 2009**

COMIC | Die schwarzen Konturen – ähnlich wie bei Cel-Shading – darf man auf Wunsch auch deaktivieren.

Champions Online

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Cryptics neues Superhelden-MMO ist schon so gut wie fertig. Wir tobten uns in der Beta aus.

Wer auf Superhelden und Online-Rollenspiele steht, hat bislang zu City of Heroes gegriffen. Dass sich das bald ändern könnte, ist Cryptic zu verdanken. Das City of Heroes-Entwicklerteam werkelt nämlich am Quasi-Nachfolger Champions Online. Wie gut sich das MMO spielt, davon überzeugten wir uns bei einem Besuch bei Publisher Atari. Mit dabei: der stolze Produzent Bill Roper (Diablo 2, Hellgate: London).

Die ersten Spielschritte absolviert man in einem mächtigen Charaktereditor, wo man sich seinen Helden zusammenbastelt. Die Möglichkeiten sind derart vielfältig, dass es undenkbar erscheint, eine Figur doppelt im Spiel anzutreffen: Zig Kostüme und Körperteile stehen zur Wahl, man bestimmt einfach alles, von Echsenschwänzen über Roboterteile bis hin zu Skelettarmen, legt sogar Körperbau und -haltung fest. Vorgefertigte Klassen gibt es ebenfalls nicht, stattdessen sucht man sich aus einem gewaltigen Fähigkeitenpool einfach seine Lieblingstalente aus: Blitzenergie, Mutantenkräfte, Dunkelmagie, Feuerbeherrschung und vieles mehr – das Angebot ist reichhaltig. Besonders cool sind die neun Super-Fortbewegungsarten, von denen man nur jeweils eine lernen darf. So können sich Helden etwa unter der Erde durchgraben oder wie Spider-Man an Seilen durch die Spielwelt schwingen. Sogar Fliegen oder das Surfen auf einer Eisplatte ist möglich! Und weil man so viel Liebe und Mühe in seinen Helden investiert, wird er auf Wunsch auch nicht von gefundener Ausrüstung verschandelt: Jedes Item, egal ob Waffe oder Kleidung, lässt sich in ein unsichtbares Upgrade verwandeln, das dieselben Boni liefert. Schlau!

TEAMWORK | Solospieler sollen voll auf ihre Kosten kommen. Trotzdem hat man den meisten Spaß in einer Spielergruppe.

OUTDOOR | Die Spielwelt umfasst Natur-, Stadt-, Eis- und sogar Unterwassergebiete.

COOL | Das lässige Surfen auf einer Eisscheibe ist eine der neun Super-Fortbewegungskräfte.

CRYPTIC: ONLINE AUS LEIDENSCHAFT

Die Entwickler bei den Cryptic Studios haben bereits eine Menge Erfahrung mit Online-Rollenspielen – besonders mit solchen, in denen man Superhelden spielt.

Das im Jahr 2000 gegründete amerikanische Studio hat sich ganz der Entwicklung von Online-Rollenspielen verschrieben. Im April 2004 erschien das erste Superhelden-MMO **City of Heroes**, das – so wie **Champions Online** – auf einen starken Charaktereditor und massig Action setzt. Im Oktober 2005 erweiterte Cryptic das Spiel mit dem Nachfolger **City of Villains**, der vor allem wichtige PvP-Modi einführte. Beide Spiele wurden 2007 an den Publisher NCSoft verkauft, der sie auch heute noch mit frischen Updates und Add-ons versorgt. Cryptic begann derweil die Arbeiten an **Marvel Universe**, das aber wenig später eingestellt wurde. Stattdessen erwarb Cryptic die Lizenz des Pen-and-Paper-Rollenspiels **Champions** und entwickelt nun auf dieser Basis sein MMO für PC und Xbox 360. Cryptic wurde im Dezember 2008 von Atari gekauft; neben **Champions Online** entwickeln beide Firmen derzeit auch das von Fans sehnlichst erwartete **Star Trek Online**.

STERNSTUNDE | Cryptic entwickelt derzeit auch das vielversprechende **Star Trek Online**.

Das Tutorial beschreibt Bill Roper als eine „Michael Bay'eske Erfahrung": Man befindet sich in einem kleinen instanzierten Stadtteil, wo eine Alien-Invasion für Chaos sorgt. In den Straßen liefern sich Monster und Soldaten Scharmützel, während Alien-Raumschiffe immerzu neue Bestien auf dem Boden absetzen. In diesem Getümmel lernt man die Spielgrundlagen, zum Beispiel dass man Angriffe auch aktiv abblocken kann. Das Kämpfen fühlt sich ebenfalls wesentlich direkter an als etwa in World of Warcraft: Anstelle eines halbautomatischen Systems muss man für jeden Hieb, jeden Blitz, jeden Funkenflug eine Taste drücken – dadurch fühlt sich die Action dynamischer an. Im Tutorial löst man auch eine erste öffentliche Quest, die sich die Entwickler von Warhammer Online abgeschaut haben: Man betritt ein Gebiet, wo alle Spieler automatisch eine Aufgabe zugewiesen bekommen, die man nur dort lösen kann: Es gilt Gegnerhorden abzuwehren, Kisten aufzusammeln und ein Geschütz vor Feinden zu verteidigen. Erst dann eröffnet sich den Neulingen der Weg zum ersten Bosskampf – und damit der Pfad in die offene Spielwelt.

Bei Release wird Champions Online mehrere abwechslungsreiche Gebiete und 900 Quests umfassen, außerdem liefern die Entwickler später weitere Inhalte nach. Besonders cool: Ab Level 30 darf sich der Spieler seinen eigenen Erzfeind im Editor basteln – Sie wissen schon, jeder Superheld hat ja seinen Superschurken. Der kann dem Spieler dann auflauern und ihn in Kämpfe oder ganze Questreihen verstricken. Wer mag, teilt seinen Schurken auch mit Freunden und macht sich im Team daran, ihn zur Strecke zu bringen. Gilden-Support sowie das aus City of Heroes bekannte Side-Kicking-System sind ebenfalls eingeplant. Und es wird PvP satt geben: Groß angelegte Turniere sind ebenso enthalten wie offene PvP-Zonen, in denen sich die Spieler gegenseitig ans Leder können. Spannend: Ein besonderer PvP-Modus spielt sich sogar ein wenig wie die Warcraft 3-Mod Defence of the Ancients. Klingt nach einem coolen MMO? Finden wir auch! ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

Wer **City of Heroes** liebt, wird sich in **Champions Online** pudelwohl fühlen. Von den Quests, der Charakterentwicklung und den Items konnte ich mir bislang nur ein flüchtiges Bild machen – da erwarte ich aber wenig mehr als Standardkost. Richtig toll hingegen finde ich den genialen Heldeneditor und die Superschurken zum Selberbasteln. Sowas gab's bislang noch nicht!

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Cryptic Studios**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **14. Juli 2009**

COMIC | Hörner, Klauen und ein stacheliger Dino-Schwanz? Der Helden-Editor erlaubt nahezu alles.

DYNAMISCH | In Kämpfen muss man aktiv zuschlagen und abblocken – eine Automatik wie in **WoW** gibt es nicht.

INTERVIEW MIT BILL ROPER

BILL ROPER arbeitet heute für Cryptic als ausführender Produzent von **Champions Online**.

BILL ROPER ÜBER CHAMPIONS ONLINE

PC Games: Wenn du einen **World of Warcraft**-Verrückten von **Champions Online** überzeugen müsstest, was würdest du ihm sagen?
Roper: „Ich glaube nicht, dass man jemanden von etwas abbringen kann, für das er wirklich eine Leidenschaft hat. Beispielsweise bin ich ein beinharter San-Francisco-Giants-Fan und es ist nicht abzusehen, dass ich jemals einen anderen Baseball-Club so lieben könnte. Aber ich will natürlich gute neue Spiele sehen. Und deshalb bin ich jedes Mal aufgeregt, etwas Tolles auszuprobieren, das zwar in eine vertraute Richtung geht, dabei aber trotzdem einzigartig ist.

Das ist unser Fokus für **Champions Online** – etwas erschaffen, das einerseits die Erwartungen eines MMO-Spielers erfüllt, andererseits aber auch von dem abweicht, was er bereits kennt. Der wohl größte Unterschied von **Champions Online** zu anderen MMOs ist die ‚Customization', also dass man sich einen Helden nach Maß basteln kann – das steht für mehr als nur für einen tollen Kostüm-Editor. Die Spieler genießen hier Gestaltungsfreiheit auf einem ganz neuen Level, weil sie sämtliche Fähigkeiten und Talente in dem Spiel nach Belieben kombinieren dürfen, ohne auf eine bestimmte Klasse oder ein Thema festgelegt zu sein. Man darf sogar den ‚Austrittspunkt' der Superkräfte wählen! Energieblitze müssen beispielsweise nicht aus den Händen des Helden schießen. Sie könnten auch ebenso gut aus den Augen oder etwa der Brust gefeuert werden. All das dient dem Zweck, dass die Spieler sich wirklich ihren eigenen Helden erschaffen können, so wie sie sich ihn vorstellen."
PC Games: Und wie funktioniert das genau mit diesen selbst erstellten Superschurken?
Roper: „So wie du nach Lust und Laune einen Helden bauen kannst, steht es dir auch frei, dir deinen Erzfeind zu erschaffen, deine Nemesis. Dazu verwendet man die gleichen Tools wie bei der Erstellung von Helden. Das bedeutet, du legst nicht einfach nur Aussehen und Superkräfte des Schurken fest, sondern bestimmst auch seine Persönlichkeit und definierst sogar, welche Schergen er im Kampf gegen dich einsetzt. Du selbst erschaffst dir damit deine größte Herausforderung. Zum Beispiel kannst du so überall in der Spielwelt in einen Hinterhalt geraten und dann gibt es auch noch Missionen, die in speziellen Gebieten spielen. Diese Showdown-Locations sind gewaltig und es macht wirklich Spaß, sich dort bis zum eigenen Erzfeind durchzukämpfen. Das ultimative Ziel ist es, die eigene Nemesis in den Stronghold zu werfen – das ist ein besonderes Gefängnis nur für Superschurken, draußen in der Wüste. Sobald man das geschafft hat, kann sich der Spieler den nächsten Schurken erschaffen. So bekommt man im Lauf der Zeit eine regelrechte Galerie an Bösewichtern zusammen, die dann wieder in zukunftigen Missionen zum Einsatz kommen."
PC Games: Gibt's denn auch etwas, was ihr schweren Herzens für die erste Verkaufsfassung rausnehmen musstet, einfach weil es bis zum Release nicht mehr fertig geworden wäre?
Roper: „Bei jedem Spiel kommt es vor, dass man etwas aus technischen Gründen nicht mehr rechtzeitig fertig bekommt. MMOs haben aber den Vorteil, dass man nach Release an diesen Konzepten weiterarbeiten und sie längerfristig umsetzen kann. Wir werden nach Erscheinen weiter neue Inhalte veröffentlichen, Power Sets, Missionen, Locations, Verstecke, Spielsysteme, Kostüme, Gegner und, und, und. Am wichtigsten ist dabei der Input unserer Community, sodass wir sie mit genau den Updates versorgen können, die sich unsere Spieler wünschen."

BILL ROPER ÜBER SICH, ÜBER HELLGATE UND DIE SCHLIESSUNG VON FLAGHSHIP

PC Games: Wie bist du bei Cryptic gelandet?
Roper: „Eigentlich habe ich Cryptic damals kontaktiert, weil ich gerne in den Beta-Test für **Champions Online** wollte. Nachdem ich dort mit den Verantwortlichen und Designern darüber geplaudert hatte, was ich denn eigentlich so als Nächstes in meiner Karriere als Spiele-Macher erreichen will, da hat es einfach perfekt gepasst, dass ich bei Cryptic als ausführender Produzent für **Champions Online** einsteige. Und ich habe eine Menge Spaß hier auf der Arbeit! Die Leute sind wunderbar, das Team ist fantastisch, ich liebe das **Champions**-Universum und was wir damit alles anstellen. Und ich genieße es, überall dort etwas beisteuern zu können, wo es nötig ist. Denn obwohl ich einen Blick auf alles haben muss, stecke ich auch wieder bis zu den Ellenbogen im Designprozess drin."
PC Games: Nach **Diablo 2** hatten die Fans riesige Erwartungen an **Hellgate: London**. Doch das Spiel war nicht so gut wie erhofft. Warum?
Roper: „Mit **Hellgate: London** haben wir einfach zu viel auf einmal versucht. Wir hatten ein

Singleplayer-Offline-Spiel, das aber auch kostenlose sowie kostenpflichtige Online-Komponenten besaß. Wir waren eines der ersten Spiele für Windows Vista und damit Teil des Games-for-Windows-Programmes, das damals noch in den Kinderschuhen steckte. Wir hatten Streaming-Technologie für visuelle Inhalte. Wir wollten High-End-Grafik, haben aber trotzdem für alle Assets noch mal Versionen mit weniger Polygonen gebaut, um schwächere Computer zu bedienen. Wir veröffentlichten das Spiel gleichzeitig in 14 Sprachen. Wir hatten ein Rollenspiel, das aber für manche Klassen auch Ego-Shooter-Elemente enthielt. Die Liste geht endlos so weiter. Im Grunde lief dann alles darauf hinaus, dass wir uns zu sehr ausgedehnt und damit unsere Fähigkeit eingebüßt hatten, das Spiel ordentlich intern zu testen und zu balancen. Auch fehlte uns eine solide Basis an Sozial- und Community-Features. Dass wir nur Hubs anstelle einer persistenten Spielwelt hatten, hat uns in dieser Hinsicht sehr geschadet. Und letztendlich haben wir einfach einen miesen Job gemacht, als es nach Release darum ging, unseren Spielern deutlich mitzuteilen, an welchen Problemen wir zu der Zeit arbeiteten. Wir haben hart dafür geschuftet, Updates bereitzustellen und Probleme zu beheben. Doch alles in allem war es da für viele Spieler bereits zu spät. "

PC Games: Und was leitete das Ende von Flagship ein?

Roper: „Wir fielen dem zum Opfer, was vielen Startup-Unternehmen passiert – uns ging das Geld aus. Wir steckten damals all unsere Reserven, sowohl unternehmenseigene als auch persönliche, in das Nachbessern von Hellgate, damit wir in anderen Ländern, etwa China, einen besseren Start hinlegen würden. Parallel arbeiteten wir daran, Mythos zu veröffentlichen. Doch es gelang uns nicht, die Kurve zu kriegen und einen Deal an Land zu ziehen, obwohl wir unheimlich kurz davor standen. Wir bekamen keine Hilfe von gewissen Firmen, denen es offen gesagt mehr einbrachte, uns zu schließen anstatt uns weiter bestehen zu lassen. Das war vielleicht die schwierigste Sache von allen, mit der es umzugehen galt. Doch wie sie selbst sagten, manchmal musst du einfach akzeptieren, dass es ‚just business' ist, nur ‚ums Geschäft geht'. Du musst dann alles für die Leute tun, mit denen du zusammengearbeitet hast und die von der Schließung besonders betroffen waren, was du tun kannst. Und dann weiterziehen, zu dem, was als Nächstes im Leben auf dich wartet."

PC Games: Hellgate ist jetzt im Besitz von Hanbitsoft. Was denkst du darüber? Glaubst du, das Spiel hat doch noch eine Chance auf dem Markt?.

Roper: „Nicht nur Hellgate, auch Mythos ist Eigentum von Hanbitsoft. Als Teil des Teams, das beide Spiele erschaffen hat, war es schwierig für mich anzusehen, wie unsere Produkte in die Hände anderer wanderten. Aber Hanbitsoft hat das ‚Firmenspiel' nun mal gut gespielt und sich in eine Position manövriert, die ihm beide Marken einbrachte. Seitdem habe ich nur von einem einzigen Update für Hellgate gehört, fast ein Jahr, nachdem wir die Tore von Flagship schließen mussten. Und ich habe keine Ahnung, was derzeit mit Mythos passiert. Aber ich schätze, das ist nun mal der Preis, wenn du dir nur eine Idee einkaufst, aber keinen Weg findest, mit den Menschen zusammenzuarbeiten, die die kreative Kraft hinter dieser Idee waren. Ob Hellgate: London eine zweite Chance auf Markt bekommt? Wir haben es doch zig Mal miterlebt, wie schwer es für ein Spiel ist, später noch mal Erfolge einzufahren, wenn es sich zuvor schon nicht auf dem Markt behaupten konnte."

PC Games: Welche sind die wichtigsten Lektionen, die du in der Zeit mit Flagship gelernt hast?

Roper: „Ich habe viel über Spiele und die Spiele-Industrie gelernt. Schätze, das Sprichwort, dass man aus seinen Fehlern mehr als aus den Erfolgen lernt, ist wahr. Es vergeht keine Woche, in der ich nicht zurückblicke und abwäge, was damals funktioniert hat und was nicht – und das bringe ich dann bei Champions Online ein. Auf einer persönlichen Ebene habe ich gelernt, dass meine Arbeit nicht mein Leben ist und dass sie nicht bestimmt, was für ein Mensch ich bin. Die Schließung von Flagship war die dunkelste, schwierigste Zeit meines Lebens und hat mich auf einem persönlichen Level schwer getroffen, das ging weit über simple Finanzen hinaus. Über 14 Jahre lang habe ich mir meine heutige Stellung in der Industrie erarbeitet. Und obwohl ich hart schufte und große Leidenschaft für Spiele habe, ist mir doch klar geworden, dass es eben nur ein Job ist – und nicht bestimmt, wer Bill Roper ist. Meine Arbeit sowie mich als öffentliche Person mit meinem Privatleben auszubalancieren, das ist etwas Neues für mich. Doch letztendlich ist es so für alle Seiten besser."

PC Games: Hast du Zukunftspläne? Cryptic hat ja Star Trek Online und ein noch nicht angekündigtes Projekt in der Entwicklung. Wäre das etwas für dich?

Roper: „Es ist toll, in einer Firma zu arbeiten, wo so viel um einen herum passiert. Ich bin zurzeit zwar täglich auf Champions Online eingestellt, aber ich stecke natürlich schon mal mit Craik Zinkievich (dem ausführenden Produzenten von Star Trek Online) die Köpfe zusammen, biete ihm Ideen an oder bin ihm einfach eine Hilfe oder ein Resonanzboden. Wenn wir Champions Online veröffentlicht haben, werden wir sehen, wo ich in der Firma am besten etwas beisteuern kann – und natürlich, was mir Spaß macht. Das Tollste ist ja, dass hier JEDES Projekt großartig ist!"

PC Games: Wenn du die Chance hättest, noch mal bei Blizzard einzusteigen – würdest du's tun?

Roper: „Ich habe gelernt, mich keiner Möglichkeit zu verschließen. Blizzard hält nach wie vor einen der höchsten Qualitätsstandards. Dort habe ich meine Wurzeln, daher wäre die Idee, dorthin zurückzukehren, schon irgendwie reizvoll. Allerdings bin ich sehr glücklich mit meiner Arbeit bei Cryptic. Wenn Blizzard es kaum erwarten könnte, mich zurückzuholen, hätte man mich vermutlich schon längst angerufen, als Flagship damals geschlossen wurde. Und glücklicherweise habe ich ja noch eine Menge toller Freunde bei Blizzard, das ist wirklich das Allerwichtigste."

Das Interview führte Felix Schütz

LEBENSWERK

Seit rund 15 Jahren ist Bill Roper in der Spielebranche tätig.

Bekannt wurde Roper durch seine Arbeit bei Blizzard Entertainment. Er war dort unter anderem Vize-Präsident von Blizzard North und obendrein von 1994 bis 2003 an jedem Blizzard-Produkt beteiligt.

Diablo (1996) & Diablo 2 (2000)
Blizzard North, eine damals externe Division von Blizzard, entwickelte die ersten beiden **Diablo**-Teile. Die bis heute anhaltende Beliebtheit von **Diablo 2** sowie die Tatsache, dass Roper eine Schlüsselfigur bei Blizzard North war, trug maßgeblich zu den hohen Erwartungen an **Hellgate: London** bei.

Hellgate: London (2007) & Mythos (nicht veröffentlicht)
Roper und einige Blizzard-North-Mitarbeiter gründeten 2003 die Firma Flagship Studios. Ihr erstes Projekt **Hellgate: London** wurde von einem großen Hype begleitet. Das Action-Rollenspiel setzte auf ein düsteres Setting, starke Online-Komponenten und bewusste Anleihen an **Diablo 2**. Das Spiel erntete durchschnittliche Kritiken (PC-Games-Wertung 75). Ropers nächstes Projekt **Mythos**, eine Art **Diablo**-MMO, schaffte es nicht über die Beta-Phase hinaus. Beide Spiele wurden von Hanbitsoft übernommen, als Flagship im August 2008 geschlossen wurde.

PRAKTISCH | Je erfahrener Sie sind, desto mehr magische Geschosse verschießen Sie, die sich dann auf die Gegner aufteilen.

MOGELPACKUNG | Geister sehen aus wie harte Gegner, in der aktuellen Version verpuffen sie aber zu schnell.

HÜBSCH | Larian Studios hat alle Zauber in einen beeindruckenden Effekteregen gehüllt.

NAHKAMPF | Die Kombination von Angriff und Sprung löst imposante Wirbelattacken aus, die auch Ihre Gegner draufhaben.

Divinity 2: Ego Draconis

Von: Sebastian Weber

Wütender Drache oder schüchternes Echslein? Die erste spielbare Version des Rollenspiels verrät es.

Nachdem wir uns in den vergangenen Monaten anhand einiger Präsentationen ein Bild von **Divinity 2: Ego Draconis**, dem Rollenspiel-Epos von Entwickler Larian Studios, machen durften, besuchte uns der Publisher dtp Anfang Mai mit einer spielbaren Version. Endlich konnten wir selbst durch Broken Valley schlendern und Quest um Quest lösen, Damian gegenübertreten und als Drache durch die Lüfte segeln.

Da wir in den bisherigen Vorschauen zu **Divinity 2** bereits viel über die Geschichte des Rollenspiels erzählt und auch Missionen mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten und das dabei wichtige Entscheidungssystem vorgestellt haben, sparen wir diese Punkte diesmal aus. Wir legen unseren Fokus vielmehr auf die anderen entscheidenden Punkte eines Rollenspiels wie Kampf- und Zaubersystem, Benutzerführung und Interface, Balancing, Entwicklungsstand und – für **Divinity 2** besonders wichtig – die unkonventionellen Drachenpassagen. Anzumerken ist dabei jedoch, dass die von uns gespielte Version von Anfang April stammt, also die Entwickler inzwischen knapp acht Wochen Zeit hatten, Fehler, die uns auffielen, auszubügeln. Deshalb könnten genannte Bugs schon der Vergangenheit angehören. Wie unsere Erfahrungen mit **Divinity 2** in den knapp zehn Stunden Spielzeit waren, davon berichten wir Ihnen auf der nächsten Seite. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Nach wie vor muss ich den Larian Studios vorhalten, dass mir die Drachensequenzen nicht gefallen. Während ich als angehender Drachentöter im ersten Abschnitt des Spiels Spaß daran hatte, Quest um Quest zu lösen – auch wenn das Balancing noch stört –, fand ich die Flugsequenzen eher dröge. Ich hoffe jedoch, dass dies vor allem daran liegt, dass **Divinity 2** nicht fertiggestellt ist.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Larian Studios**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **Juli 2009**

DRACHENPASSAGEN

Einen interessanten Twist in der Geschichte von Divinity 2 stellt der Zeitpunkt dar, an dem aus dem Drachentöter ein Drachenritter wird – mit der Fähigkeit, sich in eine Flugechse zu verwandeln. Wie sich diese Passagen spielen, haben wir uns endlich angeschaut.

Sobald Sie an genanntem Punkt in der Story angelangen, verwandelt sich Ihr Recke per Knopfdruck jederzeit in die Echse und zurück. Dadurch bastelt Larian Studios ganz neue Rätsel zusammen, die auf die Kombination von beiden Gestalten ausgelegt sind. Allerdings muss man **Divinity 2** nach wie vor vorwerfen, dass es den Drachenpassagen an Tempo, Spannung und Dramatik fehlt, es wirkt eher wie ein Sonntagsausflug mit dem Segelflugzeug. Da aber beispielsweise bei den Gegnern noch die Texturen fehlen, gehen wir davon aus, dass die Sequenzen noch lange nicht fertig sind.

KAMPF UND ZAUBER

In Divinity 2 liegt der Fokus auf actionreichen Kämpfen. Dafür haben sich die Larian-Studios-Mitarbeiter ein einfaches Kampfsystem einfallen lassen.

Solange Sie in den Auseinandersetzungen mit Ihrem Helden in die Richtung des Gegners gewandt stehen, treffen Ihre Schwertstreiche. Drehen Sie sich weg, schlägt der Pixelhaudegen daneben. Es gilt also die Faustregel: Blickrichtung ist gleich Schlagrichtung.

Bei den Zaubern funktioniert dies ein wenig anders: Erspähen Sie einen Finsterling, erscheint dessen Lebensbalken oben in der Mitte auf dem Bildschirm und über ihm prangt ein kleines, rotes Dreieck. Ab diesem Zeitpunkt befindet er sich in Reichweite von Fernkampfzaubern wie Feuerbällen oder sonstigen magischen Geschossen. Andere Tricks – etwa ein Verwandlungsspruch – sind dann jedoch weiterhin nutzlos, für diese müssen Sie nahe an Ihren Feinden dran sein. Leider fehlt (vielleicht noch?) eine Anzeige, ab wann ein solcher Nahkampfzauber wirkt.

Die Pausefunktion erweist sich in den Kämpfen als überraschend hilfreich. Ein Druck auf die Enter-Taste hält das Spielgeschehen an und Sie haben Zeit, im Inventar neue Waffen anzulegen oder Zauber auf die Schnellanwahlleiste zu ziehen. Eine sehr gute Lösung!

BALANCING

Die Larian Studios arbeiten gerade unter Hochdruck an der Abstimmung von Questbelohnungen, Gegnerstärke und so weiter. Das Balancing in der angespielten Version war weit entfernt vom optimalen Zustand:

Kämpfe: Es gibt zwei Extreme. Entweder erweisen sich die Gegner, auf die Sie treffen, als viel zu schwach. Oder aber ein feindlicher Magier tötet Sie mit nur einem einzigen Zauber. So macht es wenig Spaß.

Belohnungen/Gegenstände: Broken Valley stellt das Startgebiet dar, in dem Sie grundlegende Fähigkeiten erlernen. Trotzdem haben wir in kurzer Zeit Schwerter im Inventar, die Ihr Held erst mit Erfahrungslevel 20 oder höher nutzen kann, und das Gold häuft sich ebenfalls zu schnell.

Held: Die Lebensenergie und Mana erwecken im Moment den Eindruck, dass sie sich zu schnell regenerieren. Während der gesamten Spielzeit war es nicht einmal nötig, einen Heiltrank einzuwerfen. Auch daran sollten die Larian Studios arbeiten.

BEDIENOBERFLÄCHE

Viele Rollenspiele schaffen es spielend, andere scheitern daran: ein einfach zu bedienendes und praktisches Inventar.

Die Jungs von Larian Studios haben sich ein paar nette Kniffe einfallen lassen, die zwar nicht innovativ erscheinen, aber die Übersicht im Rucksack Ihres Helden erleichtern. Wenn Sie auf ein Körperteil Ihres Charakters klicken, das Sie ausrüsten möchten – etwa die linke Hand –, klappt ein Kästchen auf, das alle Items zeigt, die Sie an dieser Stelle verwenden können. Bewegen Sie dann den Cursor über ein Ausrüstungsteil, zeigen rote und grüne Zahlen in den Charakterwerten, welche Eigenschaften Ihres Recken sich wie verändern, wenn Sie den Gegenstand verwenden. Einfacher geht es kaum.

ÜBERSICHTLICH | Das Inventar von **Divinity 2** ist Larian Studios aufgeräumt und praktisch gelungen.

BISHERIGE BUGS

Auch wenn wir nicht die Version von Divinity 2 anspielen konnten, die dem aktuellen Entwicklungsstand entspricht, wollen wir Ihnen die Fehler, die uns aufgefallen sind, nicht vorenthalten:

- NPCs haben teilweise arge Wegfindungsprobleme oder bleiben an Objekten in der Umwelt hängen.
- Die KI reagiert auf unvorhergesehene Weise. Beispiel: In einem Kampf fielen zwei Gegner durch eine Luke. Daraufhin standen sie unten und bewegten sich nicht mehr. Als wir sie wieder angriffen, lösten sie sich in Luft auf und standen plötzlich wieder oben an ihrem ursprünglichen Platz.
- Abstürze: **Divinity 2** quittiert im Moment noch häufig Aktionen damit, Sie wieder auf den Windows Desktop zu werfen, egal ob Sie nun Charakterwerte steigern, mit NPCs reden oder Ähnliches.
- Hier und da gibt es Stellen in der Welt, an denen der Held hängen bleibt; dann hilft nur, das letzte Savegame zu laden.

ALTER BEKANNTER? | Der Held von Assassin's Creed 2 ähnelt dem des Vorgängers stark.

AUF DER FLUCHT | Einige Wachen sollen diesmal so flink sein wie Ihr Charakter.

ANSPRUCHSVOLLER | Im Vergleich zu Assassin's Creed sollen die Kämpfe im Nachfolger mehr Taktik erfordern.

Assassin's Creed 2

Von: Sebastian Weber

Ubisofts Assassinen meucheln wieder. Der neue Altair soll alles besser machen als sein Vorgänger.

Die Enttäuschung war vergangenes Jahr bei manchem Spieler groß. Nach monatelanger Wartezeit erschien Assassin's Creed auf dem PC in einer im Vergleich zu den Konsolenfassungen erweiterten Version. Trotz der grandiosen Technik und der spannenden Story machte sich bald Langeweile breit, denn Altairs Attentaten während der Kreuzzüge mangelte es an Abwechslung. Dass Enwickler und Publisher lernfähig sind, zeigt Ubisoft mit Assassin's Creed 2; es soll all die Fehler seines Vorgängers ausbügeln.

Assassin's Creed 2 setzt nahtlos da an, wo Ubisofts Attentäter vergangenes Jahr seinen letzten Kampf ausgefochten hat. Noch immer dreht sich alles um Barkeeper Desmond Miles, der im sogenannten Animus die Erinnerungen seiner Vorfahren nacherlebt. Wer den Vorgänger nicht kennt, soll der Geschichte trotzdem folgen können – das verspricht Ubisoft zumindest. Das Kapitel Altair schließen die Entwickler jedoch, stattdessen schlüpfen Sie in die Haut eines neuen Killers: Ezio Auditore di Firenze. Der Edelmann lebt zur Zeit der italienischen Renaissance, also etwa Ende des 15. Jahrhunderts. Im Gegensatz zu Altair ist er redegewandt, wohlhabend und meuchelt mit einem persönlichen Ziel. Ezio will sich im Verlauf der Geschichte an Clans (Vorläufer der heutigen Mafia) in Florenz, Venedig und der Toskana rächen, die den Namen seiner Familie in Verruf gebracht haben. Wie im Vorgänger bringen Sie dafür so manche historische Persönlichkeit um die Ecke. Welche genau, das verrät Ubisoft noch nicht. Die genannten Städte fallen größer aus als die in Assassin's Creed. Fünf Bezirke soll Venedig umfassen. Das wären zwei mehr, als die Metropolen des Vorgängers boten. Wie umfangreich die Spielwelten Florenz und Toskana am Ende werden, daran tüfteln die Entwickler im Moment noch. Ein Areal wie das Königreich, das in Altairs Abenteuer dazu diente, die Einsatzgebiete zu verbinden, fällt jedoch weg.

Apropos bekannte Personen. Auch Altairs Auftraggeber Al Mualim ist Geschichte – wer das Ende von Assassin's Creed kennt, weiß dies schon. Ihr neuer Ansprechpartner sollte Ihnen aber bekannt vorkommen, denn Ubisoft stellt Ihnen Leonardo da Vinci an die Seite. Die mittzwanziger Version des Universalgenies versorgt Sie aber nicht nur mit Aufgaben, sondern auch mit allerlei Spielzeug, das Ihre Einsätze spannend macht. So greift Ezio zum Beispiel auf das berühmte Fluggerät da Vincis zurück. Und nicht allein dadurch sollen Ezios Attentate nervenaufreibender werden: Im Gegensatz zu Altair hat Ezio an jedem Handgelenk eine versteckte Klinge. So schalten Sie mit etwas Geschick auch Gegner im Doppelpack aus. Überhaupt erweist sich Ezio im Kampf deutlich wehrhafter als sein Kreuzzug-Vorfahre. Er nutzt nämlich auch große Waffen wie Äxte oder Kriegshammer, die

SCHLEICHENDER TOD | Dank fließendem Tag-und-Nacht-Wechsel darf Ezio auch in der Dunkelheit ahnungslosen Soldaten auflauern.

FREIHEIT | Leonardo da Vincis Flugmaschine nutzt Ezio anscheinend auch. Ob es dafür eigene Missionen gibt, ist unklar.

AKROBAT | Genau wie Altair beherrscht Ezio allerlei fiese Tricks, etwa seine Opfer aus der Luft zu überwältigen.

er jedoch zuvor seinen Gegnern mit speziellen Manövern abluchsen muss. Ihre Widersacher fallen ebenfalls abwechslungsreicher aus als die Bösewichter im Nahen Osten. Jeder Gegnertyp hat eigene Vorgehensweisen oder Schwachstellen, die Sie herausfinden müssen, um ihn zu besiegen. Da gibt es den Wachtypus „Grobian", der dank seiner schweren Rüstung nur müde lächelt, wenn Sie mit Ihrem Schwert vor ihm herumfuchteln. Der „Paranoide" schleicht extrem vorsichtig durch die Gassen, da er glaubt, dass hinter jeder Ecke eine Gefahr lauern könnte, was Ihnen das Leben schwer macht. Der „Agile" hat zwar im Kampf nicht viel drauf, bewegt sich aber ähnlich flink durch die Städte wie Ezio, was gerade auf der Flucht so manchen wohldurchdachten Plan zunichte macht. All diese Gegnertypen sollen die Passagen, in denen Sie über die Dächer hetzen, noch dynamischer und anspruchsvoller machen.

Ezio hat dafür natürlich im Grund all das auf dem Kasten, was Sie von Altair gewohnt sind. Ubisoft erweitert seine Akrobatikpalette sogar noch ein wenig: Hängt Altairs Nachfahre zum Beispiel an einer Mauer, springt er per Knopfdruck an einen Vorsprung über sich, sodass Sie schneller auf Gebäude kommen. Dazu kann der Italiener schwimmen und tauchen, was Ihnen neue, vielfältige Taktiken ermöglicht. Ob Sie an Wachen heranschleichen, um sie dann ins Wasser zu ziehen und auszuschalten, oder während der Flucht im kühlen Nass verschwinden, Ihrer Kreativität setzen die Entwickler wenig Grenzen.

Falls Sie aber trotz all der Möglichkeiten doch einmal nicht aus einer brenzligen Situation herauskommen, nutzen Sie die erweiterten Arten, mit der Bevölkerung zu interagieren. Denn während Sie zuvor nur zwischen Mönchen untertauchen konnten (was nervigerweise bei jeder Stadt in Assassin's Creed nötig war, um erstmals hineinzugelangen), da verschwindet Ezio nun jederzeit in größeren Menschengruppen per Knopfdruck. Da diese sogar Ihrem Willen unterliegen, hat das spielerischen Nutzen. Unterm Volk verschwinden Sie einfach vor alarmierten Wachen. Eine Gruppe von Dieben steuern Sie dagegen zum Beispiel an ein Ziel,

AUS DER KRITIK GELERNT?

Assassin's Creed ist und war ein Muss für jeden Spieler, auch wenn es Schelte einstecken musste. Wir nennen unsere Hauptkritikpunkte aus dem Test in Ausgabe 05/08 und zeigen, wie es Assassin's Creed 2 besser machen will.

Auf Dauer eintöniger, sich wiederholender Spielverlauf
So macht es Assassin's Creed 2 besser: Die Entwickler stocken die Missionstypen auf, statt sechs Auftragsarten warten nun 16 auf Sie. Außerdem vergeben drei Gilden Aufgaben an Sie, für deren Erledigung Sie als Belohnung neue Manöver erhalten. Dynamischer Tag-und-Nacht-Wechsel sowie die Fähigkeiten zu schwimmen, zu fliegen und zu tauchen sollen zudem für Abwechslung sorgen.

Kämpfe aufgrund von Spezialaktionen zu einfach
So macht es Assassin's Creed 2 besser: Statt immer gleiche Gegnertypen auf Sie zu hetzen, die Sie mithilfe der Konter-Taste um die Ecke bringen, setzt Assassin's Creed 2 auf unterschiedliche Soldatencharaktere, deren Schwachpunkte Sie herausfinden müssen, um sie zu besiegen.

Attentate fordern zu wenig taktisches Vorgehen
So macht es Assassin's Creed 2 besser: Was die Attentate betrifft, schweigt Ubisoft bislang. Andeutungen, dass Ezio das berühmte Fluggerät von Leonardo da Vinci nutzen darf oder es einen fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel geben soll, lassen darauf schließen, dass Sie mehr Möglichkeiten bekommen, Ihr Opfer zu erreichen.

an dem Sie Informationen stehlen lassen, oder Sie lenken mit hübschen Frauen die eine oder andere liebestolle Wache ab.

Die erwähnten Diebe stellen übrigens eine von drei Gilden dar, die in den Städten ebenfalls mit Aufgaben für Sie warten. Ubisoft möchte hier den Kritikpunkt des eintönigen Spielverlaufs des Vorgängers ausräumen. Ähnlich wie die GTA-Reihe soll Assassin's Creed 2 längere Quest-Reihen bieten, Sie räumen also nicht nur für da Vinci irgendwelche berühmten Opfer aus dem Weg, sondern erledigen auch für die Diebe, die Söldner und die Kurtisanen die Drecksarbeit. Alles in allem erweitert das die Missionstypen von sechs auf 16, unter anderem mit Eskort- oder Fluchteinsätzen. Ob das den Spielverlauf automatisch spannender macht, muss sich noch zeigen. Die Pläne der Entwickler klingen zumindest so. Als Belohnung für die Gildenaufträge lernt Ezio nämlich neue Manöver, die je nach Gilde unterschiedlich ausfallen. So verbessert sich der mörderische Edelmann je nachdem, welche krummen Dinger Sie zu drehen bevorzugen. Das könnte am Ende motivierender sein, als mit Altair Flaggen hinterherzujagen, ohne zu wissen, wozu eigentlich.

Als ob all diese Verbesserungen nicht schon dafür sprächen, dass Ubisoft sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen hat, packt man noch eins drauf: Assassin's Creed 2 basiert auf der Grafik-Engine, die schon Far Cry 2 und Prince of Persia nutzen, jedoch haben die Entwickler an den Licht- und Schatteneffekten gefeilt und einen fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel realisiert. So kann es durchaus sein, dass Schleicheinlagen bei sternenklarem Himmel mehr Erfolgsaussichten haben als bei brennender Mittagshitze. Das würde die Spielreihe auf eine ganz neue Taktikstufe heben. Skeptisch bleiben wir jedoch bei den gezeigten Screenshots. Ob diese tatsächlich der Grafikqualität von Assassin's Creed 2 entsprechen oder nachbearbeitet wurden, wissen wir spätestens im vierten Quartal 2009. Dann soll Ezio endlich zu meucheln beginnen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Ubisoft scheint sich die Kritik an Assassin's Creed zu Herzen genommen zu haben. Die versprochenen Neuerungen klingen zumindest so, als könnte Ezios Abenteuer genau das werden, was alle von Altair erwartet hatten. Lediglich die Screenshots stimmen mich etwas skeptisch. Denn die sehen teilweise eher nach einem Artwork als nach einer Spielgrafik aus. Ich freue mich dennoch auf das Spiel!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 4. Quartal 2009

ERFRISCHEND | Da Ezio schwimmen und tauchen kann, verschwinden Sie in Venedig am besten im Wasser.

ERKENNUNGSMERKMAL | Den sogenannten Leap of Faith nutzt auch Ezio, um schnell von hohen Gebäuden zu entkommen.

HINTERHÄLTIG | Wasser dient nicht nur als Fluchtweg, darin nähern Sie sich auch unbemerkt Ihren Widersachern.

REALE SCHAUPLÄTZE

Assassin's Creed 2 spielt – wie schon der Vorgänger – an bekannten Orten, unter anderem Venedig. Wie genau die Entwickler dafür die Schauplätze ins Spiel übertragen, zeigen die Vergleichsbilder:

Die Rialtobrücke, eines der bekanntesten Bauwerke Venedigs, befindet sich im Spiel (oben) noch im Aufbau. Im Groben kann man sie schon erkennen, obwohl über den Status der Brücke im 15. Jahrhundert nur wenige Informationen vorlagen.

Der Canal Grande zählt zu den Hauptverkehrswegen in Venedig und die Entwickler versuchen, dies auch in **Assassin's Creed 2** durch dutzende Boote zu symbolisieren.

Bis 1797 war der Markusdom das Staatsheiligtum der Republik Venedig. Deshalb nehmen die Entwickler die Nachbildung besonders ernst. Wenn Sie mit Ezio davor stehen, sollen Sie einen realistischen Eindruck von der Größe des Markusdoms erhalten.

Sharkoon

SILENT STORM CM

460W | 560W | 660W

Effiziente Leistung ist wichtig, ein flüsterleises Betriebsgeräusch auch –
die neue SilentStorm CM Serie bietet beides.

Geballte Kraft, verpackt in einem edlen Äußeren - die neuen leistungsstarken Modelle aus der erfolgreichen SilentStorm-Reihe sorgen mit einem eleganten, schwarzen Gehäuse und chromglänzendem Lüftergitter für einen starken Auftritt. Ausgerüstet mit modularen Flachkabeln und einem 135-mm-Silentlüfter sind sie mit den Leistungen 460, 560 und 660 Watt erhältlich.

Die Netzteile arbeiten mit aktiver Leistungsfaktorkorrektur (PFC) und einem maximalen Wirkungsgrad von 84 Prozent. Vier separate 12-Volt-Leitungen mit einer Gesamtleistung von bis zu 72 Ampere versorgen CPU, Grafikkarte, Mainboard und Laufwerke sicher und zuverlässig mit Strom.

Dank modularem Kabelsystem werden nur die Kabelstränge angeschlossen, die für die jeweilige Konfiguration tatsächlich benötigt werden. Das schafft Ordnung im Rechner und verbessert zudem den Luftstrom im Gehäuse.

80 PLUS | MODULARES KABELMANAGEMENT | ATX 12V V2.2 EPS 2.91 | 4x SEPARATE 12V SCHIENEN | FLACHKABEL | AKTIVES PFC | 135mm SILENT-LÜFTER | 2x PCIe 6+2-PIN

STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CARDREADERS | COOLING

www.sharkoon.com

HEISSES EISEN | Gefechte finden in **Starcraft 2** auch auf glühenden Lava-Planeten statt.

Starcraft 2: Wings of Liberty

Von: Christian Schlütter

Kontrollbesuch auf der Hyperion. Starcraft 2: Wings of Liberty ist fast fertig!

ODYSSEE IM WELTRAUM – STARCRAFT 2 IN STICHPUNKTEN

Ein Riesenspiel mit Riesen-Fangemeinde – hier die wichtigsten Fakten zu **Starcraft 2** in der Übersicht.

Worum geht es?
In **Starcraft 2** kämpfen die Terraner, die schleimig-bösen Zerg und die überheblich-esoterischen Protoss um die Vorherrschaft im Weltall. In der Einzelspieler-Kampagne des ersten Teils der Trilogie befehligen Sie als Jim Raynor die Einheiten der Terraner.

Wieso Trilogie?
Die Geschichte von **Starcraft 2** ist so umfangreich, dass Blizzard sie auf drei Spiele aufteilt. **Wings of Liberty** behandelt zunächst das Schicksal der Terraner, **Heart of the Swarm** später das der Zerg und in **Legacy of the Void** spielen Sie schlussendlich die Protoss. Jede Einzelspieler-Kampagne enthält 25 bis 30 Missionen mit rundem Ende. Der Mehrspieler-Modus wird schon im ersten Spiel komplett integriert sein.

Was ist so toll an Starcraft?
Der erste Teil bot nicht nur eine mitreißende Geschichte, sondern erstmals drei völlig unterschiedliche und trotzdem gut ausbalancierte Fraktionen. Gerade deshalb ist **Starcraft** bis heute einer der meistgespielten Online-Strategie-Titel aller Zeiten.

Her damit! Wann kommt's?
Derzeit bereitet Blizzard die Beta-Testphase vor. Wir rechnen mit einem Release im November.

LÄUFER | Der Koloss der Protoss kann Abhänge einfach überlaufen und hat so einen Vorteil.

SCHLEIMER | Die Zerg breiten sich auf dem violetten Kriecher, einem Schleimteppich, aus.

MÄCHTIG PRÄCHTIG | Blizzard hat noch einmal an der Grafikschraube gedreht. Effekte, Untergründe und Einheiten sehen jetzt erwachsener aus.

ALT

NEU

GRAFIK UND GAMEPLAY – WAS HAT SICH BIS JETZT GEÄNDERT?

Wir erinnern uns: Als Blizzard **Diablo 3** ankündigte, ging ob des relativ bunten Grafikstils ein wahrer Aufschrei durch die Fangemeine des Action-Rollenspiels. Ganz so schlimm war es bei **Starcraft 2** nicht.

Und doch machten sich einige Spieler so ihre Gedanken, ob der im Vergleich zum Vorgänger etwas hellere, effektreichere Grafikstil denn überhaupt zum düsteren Weltraum-Saga-Setting passen wird. Seitdem hat Blizzard noch ein wenig an der Grafikschraube gedreht. Die Einheiten und Gebäude sehen jetzt weniger bonbonfarben aus, bleiben aber trotzdem leicht unterscheidbar.

Auch die Hintergründe und Bodentexturen scheinen nochmals überarbeitet worden zu sein. Bäume, Sträucher und Abhänge sehen nun sehr viel detaillierter aus. Blistering Sands, eine Mehrspieler-Karte, die kürzlich in einem Gameplay-Video zu **Starcraft 2** vorgestellt wurde, bietet zum Beispiel eine Planetenoberfläche, auf der feinkörnige Sandstürme toben.

Auch beim Gameplay hat sich einiges geändert. Das Protoss-Mutterschiff ist zwar noch eine äußerst starke Einheit, kann jetzt aber keine ganzen Basen mehr auslöschen oder die Zeit anhalten. Der integrierte Schwarzes-Loch-Generator paralysiert zudem feindliche Flugeinheiten nur noch kurzzeitig, er löscht sie nicht mehr komplett aus. Der Nyduswurm der Zerg ist nun ein stationäres Gebäude, kann sich also nicht mehr unter die feindliche Basis graben. Ob er in dieser Form überhaupt in der ersten Episode enthalten ist, ist fraglich.

Außerdem können Terraner keine gefallenen Thor-Roboter mehr „wiederbeleben". Die Menschen bekommen aber die Einheit Medivac, die Infanterie sowohl transportieren als auch heilen kann.

Vom Nomad zum Nighthawk

Während des Entwicklungsprozesses hat Blizzard einige Einheiten radikal umgestaltet. So heißt der Nomad jetzt Nighthawk. Zwischendurch war er auch als Vulcan bekannt. Blizzard denkt sogar über eine weitere Umbenennung in Raven nach. Gleichzeitig haben sich Aussehen und Fähigkeiten der Einheit verändert. Vom Transport-Flugzeug ist sie zum Unterstützungsjäger geworden, kann Drohnen aussetzen, kleine Geschütztürme aufstellen und Feinde mit ihrer Hunter-Seeker-Rakete ausschalten.

SO KOMMEN SIE IN DEN BETA-TEST VON STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

HAND AN DER WIEGE | Wer **Starcraft 2** Geburtshilfe leisten will, meldet sich schnell zur Beta an.

Damit die drei Rassen von **Starcraft 2** beim Verkaufsstart perfekt ausbalanciert sind, braucht Blizzard die Mithilfe von Hardcore-Fans und Taktik-Experten. Deswegen bereiten die Entwickler derzeit die Beta-Testphase zum Spiel vor.

Sie wollen dabei sein? Dann benötigen Sie einen Battle.net-Account und sollten schon ein anderes Spiel von Blizzard Ihr Eigen nennen. Sie klicken auf Ihrem Profil den „Beta-Profil-Einstellungen"-Knopf und durchlaufen den Registrierungsprozess. Ein Screenshot Ihrer Systemkonfiguration ist dabei Pflicht. Denn Blizzard sucht möglichst viele verschiedene Rechner-Zusammenstellungen.

Die Entwickler streben einzelne Beta-Testphasen für Amerika, Europa und Asien an, damit die Daten präziser ausgewertet werden können. Genaue Termine standen bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Interessant: Ungenutzte Codes zur Beta von **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** werden auch als Eingangscodes für die Beta von **Starcraft 2: Wings of Liberty** funktionieren. Wer damals also seinen Zugang zur **Lich King**-Testphase nicht genutzt hat, sollte den alten Code schnell wieder hervorholen.

SO SPIELT SICH STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Einheiten bauen, Ressourcen sammeln, Feind vernichten – Starcraft 2 bleibt größtenteils beim altbewährten Echtzeit-Strategie-Prinzip. So spielt es sich:

Diese gelben Kristalle sind ertragreicher als ihre blauen Gegenstücke, der Zugang zu ihnen wird aber von Gesteinsbrocken blockiert. Geröllfelder versperren außerdem oft Schleichwege oder Basiseingänge. Einige Büsche blockieren zudem die Sichtlinie von Einheiten und geben damit zumindest teilweise taktische Möglichkeiten. Wer solche Besonderheiten der Karten kennt, sichert sich entscheidende Vorteile!

Gerade in Mehrspieler-Partien ist Übersicht extrem wichtig. Sie schicken schon früh Aufklärungseinheiten los, um die Basis des Feindes auszuspähen. Auf vielen Karten sind zudem solche Aussichtstürme platziert. Einnehmen brauchen Sie diese nicht. Sobald eine Ihrer Einheiten neben dem Gebäude steht, erweitert sich Ihr Sichtfeld drastisch.

Im ersten **Starcraft** waren Geländehöhen noch relativ egal. In **Starcraft 2: Wings of Liberty** kann es über Sieg und Niederlage entscheiden, ob Ihre Mannen auf einem Plateau oder in einem Tal stehen. Einige Einheiten wie der Protoss-Koloss können Abhänge gar überschreiten. Dadurch ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für Überraschungsangriffe oder Hinterhalte.

Fast jede Einheit in **Starcraft 2: Wings of Liberty** hat Spezialfähigkeiten, Upgrades oder Sonderwaffen. Nur wer diese auch mitten im Gefecht noch mit kühlem Kopf einsetzen kann, hat bei Mehrspieler-Partien eine Chance. Beispiel: Terraner-Marines haben mit einem speziellen Schild und ihren StimPacks weitaus bessere Chancen, einen überraschenden Angriff so lange zu überstehen, bis Verstärkung eintrifft.

INFOS ZUM EINZELSPIELER-MODUS

Eines vorweg: Noch immer hat Blizzard keine handfesten Informationen zur Geschichte von **Starcraft 2: Wings of Liberty** veröffentlicht. Bisher ist lediglich sicher, dass der erste Teil der Trilogie Sie in die Stiefel von Jim Raynor steckt. Der Held des Vorgänger-Spiels hadert mit seinem Schicksal und tingelt als Captain des Raumschiffs Hyperion durch das All. Währenddessen kehren die Xel'Naga, totgeglaubte Erschaffer der Zerg und der Protoss, zurück. Was genau diese vorhaben und welche Rolle Kerrigan, die Königin der Klingen, dabei spielt, ist bis jetzt unklar. Es geistern viele Hypothesen durchs Internet und selbst Blizzards eigene Angaben sind seit der Ankündigung im Jahre 2007 nicht eindeutig.

Konkreteres gibt es über die Spielmechanik des Einzelspieler-Modus zu berichten. Die Missionen sind nicht linear aneinandergereiht. Auf einer Sternenkarte wählen Sie den nächsten Einsatz aus. Dazu gehören auch optionale Aufträge. Für jede Mission bekommen Sie entweder ein Upgrade für eine Ihrer Einheiten oder eine neue Einheit spendiert. Meistens ist genau diese Einheit der Schlüssel zum Erfolg in der anstehenden Mission. Ähnliches versuchte zuletzt **Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand**.

Für jede Einheit stehen zwei Upgrades bereit. Sobald diese freigespielt sind, können Sie sie jederzeit einkaufen – nicht mit echtem Geld, sondern mit Spiel-Credits. So wird Ihre Armee sehr individuell und die Kampagne ist mit Entscheidungen gespickt.

FATALE FRAU | Kerrigan, Königin der Klingen, ist zurück – als Protagonistin der zweiten Episode **Heart of the Swarm**.

COWBOY | Jim Raynor, Held des ersten Teils, steht im Mittelpunkt von **Wings of Liberty**.

FEATURES AUF DER KIPPE: WAS KOMMT REIN, WAS NICHT?

Im Rahmen der Beta-Phase testen die Entwickler noch einige Spielmechaniken. Erst danach wird entschieden, welche Features es ins fertige Spiel schaffen.

Gefechte bei Nacht

Auf vielen der neueren Screenshots zu **Starcraft 2: Wings of Liberty** sieht man Gefechte bei Nacht. Blizzard denkt tatsächlich darüber nach, Tag-Nacht-Zyklen in das Echtzeit-Strategie-Spiel einzubauen. Allerdings tun sich die Entwickler noch schwer mit der Übersichtlichkeit. Schon auf Bildern sieht man: Große Zerg-Ansammlungen verschwimmen bei mäßigen Lichtverhältnissen zu einer einfarbigen Masse, einzelne Einheiten lassen sich kaum noch ausmachen.

PC Games meint: Blizzard wird Nachtgefechte gezielt im Einzelspieler-Modus in Missionen mit wenigen Einheiten einsetzen, um Atmosphäre aufzubauen. Dunkle Mehrspieler-Gefechte sind unwahrscheinlich.

Wetter beeinflusst das Schlachtfeld

Ebenfalls auf Screenshots gesehen: heftige Regenfälle, die einige Schlachtfelder in eine deprimierende Unwetter-Optik hüllen. Experimentiert Blizzard gar mit veränderbaren Untergründen? Beeinflusst das Wetter die Geschwindigkeit, die Sichtweite und die Kampfkraft Ihrer Einheiten? Allerdings sieht es auf den Screenshots nicht so aus, als würde der Boden vom Regen aufgeweicht oder die Soldaten behindert.

PC Games meint: Der Regen ist nur ein optischer Effekt. Gerade in Mehrspieler-Partien würden Wettereinflüsse die fragile Balance der drei Fraktionen erheblich beeinträchtigen. Das wäre nicht im Sinne der Entwickler oder der Spieler.

Mikromanagement-Overkill

Riesenarmeen, unzählige Spezialattacken und Unterstützungseinheiten. Dazu noch Upgrades für viele Fahrzeuge und Gebäude – **Starcraft 2** setzt auf Mikromanagement. Wird sich das in der Beta noch legen?

PC Games meint: Blizzard hält bewusst die Grenze zwischen Zugänglichkeit und kleinteiligem Management. An diesem Konzept wird sich nicht mehr viel ändern. Dazu gehören auch die Verbesserungen in der Bedienbarkeit. Während Sie jetzt unzählige Einheiten gleichzeitig auswählen dürfen, bleibt die Produktionsschleife von Gebäuden auf fünf Einträge beschränkt. Blizzard will, dass auch Experten genug zu tun haben und Anfänger trotzdem nicht überfordert sind.

Rohstoff-Sammeln mit Hindernissen

Als wir **Starcraft 2** zum ersten Mal anspielten, gaben Vespin-Geysire immer nur eine kleine Menge Gas ab, bevor sie neu gestartet werden mussten. Nervig und unpraktisch!

PC Games meint: Dieses System haben die Entwickler mittlerweile verworfen. Gas wird wieder auf traditionelle Art gesammelt.

HAUSMESSE DE LUXE – DIE BLIZZCON 2009

FAMILIENTREFFEN | Auf der Blizzcon treffen sich alle **Diablo**-, **Starcraft**- und **Warcraft**-Fans.

Jedes Jahr lädt Blizzard zu einem Happening ganz besonderer Art ein. Die Hausmesse Blizzcon ist das größte Zusammentreffen von **World of Warcraft**-, **Diablo**- und **Starcraft**-Fans weltweit. Auch in diesem Jahr findet der Event im Anaheim Convention Center in Kalifornien statt. Termin: 21. bis 22. August 2009. Während der Messe darf jedermann an Turnieren teilnehmen oder den Ausführungen der Entwickler bei themenbezogenen Podiumsdiskussionen lauschen. Natürlich ist auch PC Games vor Ort und löchert Blizzard mit Fragen zu **Starcraft 2** und **Diablo 3**. Dass es Ankündigungen zum bisher unter Verschluss gehaltenen neuen Blizzard-MMO geben wird, ist unwahrscheinlich. Zumindest haben die Kalifornier kürzlich verlauten lassen, das Online-Spiel habe nichts mit **Diablo**, **Starcraft** und **Warcraft** zu tun, es spiele in einem ganz neuen Universum.

Während es 2008 mit der World Wide Invitational noch einen zweiten Blizzard-Event gab, legt die Firma in diesem Jahr beide Veranstaltungen zusammen. Eine Karte, zu beziehen über www.blizzcon.com, kostet circa 95 Euro. Dazu bekommen Sie eine Geschenktüte, in der sich auch das exklusive **World of Warcraft**-Pet Grunty, der Space Marine Murloc, befindet. Damit kommt **Starcraft**-Flair ins Online-Rollenspiel. Sie wollen lieber von zu Hause aus zuschauen? Für Sie strahlt der Internet-Dienst DirectTV einen HD-Livestream aus. Wer sich dort nicht registrieren will, bezahlt allerdings knapp 30 Euro, bekommt dafür aber ebenfalls das **WoW**-Haustier.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Kennen Sie das Gefühl, wenn vor dem nächsten Urlaub der Abreisetag immer näher rückt? Dieses Kribbeln der Vorfreude macht sich beim Gedanken an **Starcraft 2** in mir breit. Jeder Trailer, jede Einheitenumgestaltung, jeder Info-Schnipsel lässt erkennen: Blizzard will mit **Starcraft 2: Wings of Liberty** das perfekte Spiel abliefern. Alle Zweifel daran dürfte die Beta-Phase beseitigen. Übrigens: Wenn man sich die typischen Abstände zwischen Beta-Start und Veröffentlichung eines Spiels ansieht, kommt man zu dem Schluss, dass **Starcraft 2** im November 2009 erscheinen müsste! Juchu!

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Blizzard Entertainment**
ANBIETER: **Blizzard Entertainment**
TERMIN: **Herbst/Winter 2009**

LERNFÄHIG | Erst wenn Spot mit bestimmten Substanzen in Kontakt gerät, erhält er neue Verwandlungsoptionen.

GEMÄLDE | Die komplett handgezeichnete Grafik verblüfft mit wunderschönen Hintergründen.

The Whispered World

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Mit Herz, Humor und Fantasie – so entsteht ein zauberhaftes Adventure-Märchen.

Gefühlvolles Duo

Sadwick und die Raupe Spot geben ein ebenso niedliches wie originelles Heldenpaar ab.

Auf den ersten Blick erscheint es banal: ein Adventure, das komplett von Hand gemalt wurde. Was im Crysis-Zeitalter nach grafischer Ursuppe klingt, ist in Wahrheit ein aufwendiger und anspruchsvoller Prozess. The Whispered World will ein Märchen erzählen, und das in Bildern, die ohne Technik-Bombast, sondern mit Herz überzeugen. Die Entwickler bei Daedalic Entertainment haben daher viele, viele Monate allein in die Animationen der Figuren und in die prächtigen Hintergründe gesteckt. Beim Anspielen einer fast fertigen Preview-Version überzeugten wir uns: Obwohl die Bewegungen der Charaktere längst nicht die Geschmeidigkeit einer vergleichsweise leicht zu animierenden 3D-Figur haben, sieht das handgezeichnete Spiel wunderbar aus. Allein die herrlich gemalten Umgebungen und Hintergründe weckten augenblicklich den Wunsch in uns, einen Bilderrahmen um den Monitor zu spannen.

Alberner Klamauk ist nicht der Kern von The Whispered World. Für ein klassisches Adventure gilt das heutzutage fast schon als ungewöhnlich – immerhin haben jüngst Ceville oder The Book of Unwritten Tales keine Gelegenheit für einen frechen Witz ausgelassen.

The Whispered World hingegen ist ebenso tragisch wie humorvoll. Beweis dafür: Der unglückliche Held Sadwick, ein kleiner Clown, der mit seiner Familie in einem Wanderzirkus arbeitet. Er bedauert sein Dasein und das bringt er auch zynisch zum Ausdruck. Gleich zu Beginn kehrt er beim Verlassen einer Location noch mal ins Bild zurück, nur um seiner Familie wie selbstverständlich zuzurufen: „Ach übrigens; ich hasse euch." Dabei ist der gebrochene Sadwick im Grunde ein guter Junge. Und so bekommt er es mit der Angst zu tun, als ihm ein Traum prophezeit, er sei für den drohenden Untergang seines Märchenlandes verantwortlich. Der Held zieht daher tapfer los, um die Welt zu retten. Szenen wie diese Traumsequenz werden übrigens in rund 15 Minuten voll animierter Zeichentrickvideos inszeniert.

Ebenso süß wie praktisch ist die kleine, dauergrinsende Raupe Spot, die sich ständig an Sadwicks Seite befindet. Sie gibt zwar keinen Mucks von sich, ist aber trotzdem unheimlich wichtig: Im Laufe des Spiels kommt Spot mit Dingen in Berührung, die ihm fünf Fähigkeiten verleihen, darunter: in Flammen aufgehen, sich mit Wasser vollsaugen oder seinen Körper zu einer dünnen Scheibe verformen. Diese Zustände aktiviert man bequem per Menü und sie sind natürlich zum Lösen der klassischen Rätsel gedacht. Ein brennender Spot kann beispielsweise störende Spinnweben wegfackeln, während er in seiner platten Form locker unter einer Tür hindurchpasst. Damit diese Rätsel nicht zu knifflig werden, gibt's immerhin eine nützliche Hotspot-Anzeige. Weitere Hilfen möchten die Entwickler aber nicht einbauen: „Wir wollen es den Spielern auch nicht zu leicht machen", erklärt uns Claas Paletta, der PR-Manager von Daedalic.

Die über 60 Locations sind vollgestopft mit interessanten und witzigen Charakteren. In einer Szene trifft Sadwick etwa auf zwei sprechende Steine am Wegesrand. Beide liegen bereits ihr ganzes Leben lang völlig unbeweglich und Rücken an Rücken auf der Erde.

LIEBEVOLL | Sadwick verfügt über zahllose, auf die jeweilige Szene zugeschnittene Animationen.

AUFWAND | Selbst Grafiktricks wie dieses einfallende Licht entstanden in mühsamer Handarbeit.

BRENNBAR | Auf Knopfdruck geht Spot in Flammen auf – eine seiner fünf Verwandlungsformen.

KOPIERSCHUTZ

Seit den Code-Scheiben aus Monkey Island 1 und 2 verbinden Adventure-Fans mit dem Wort „Kopierschutz" noch etwas anderes als SecuRom.

ZOOM | Nur mit drei solchen Würfeln knackt man den Kopierschutz von The Whispered World.

In der Packung von The Whispered World befinden sich drei zwölfseitige Würfel. Jede Fläche ist mit einer Rune markiert. Bei Spielstart fragt das Programm drei solcher Symbole ab – man muss die drei Würfel also drehen und wenden, bis man alle Runen gefunden hat, und dann die gewünschten Symbole im Spiel anklicken. Außerdem befindet sich in der Schachtel noch die Anleitung für das eigens ersonnene Würfelspiel „Droggel", das die gleichen Spezialwürfel erfordert.

Wir meinen: Eine originelle Idee! Wir hoffen allerdings, dass das Finden der Symbole nicht zu viel Zeit verschlingt.

Und weil die beiden dadurch verschiedene Eindrücke von den Geschehnissen um sich herum haben, entfaltet sich aus dem Gespräch ein pfiffiges Dialogrätsel.

In solchen Momenten muss ein Adventure mit glaubhaften Sprechern glänzen, will es in Wertungszonen à la The Book of Unwritten Tales aufsteigen. Wir überzeugten uns: Die Sprecher sind gut, sogar sehr gut. Die Stimme des Protagonisten Sadwick allerdings hat uns anfangs überrascht: Er klingt etwas gebrochen, geradezu lustlos. Erst nach einigen Spielminuten erkennt man: Im Grunde passt genau diese Stimmlage hervorragend zu seiner Rolle. Ob sich dieser Eindruck auch über die gesamte Spielzeit trägt, kann natürlich nur der Test verraten. Einen ersten Eindruck gibt Ihnen das Vorschau-Video auf unserer Heft-DVD.

Positiv fiel uns auch das hohe Tempo der gut geschriebenen Gespräche auf, unnatürliche Pausen zwischen zwei Sätzen kamen darin kaum vor. Die hohe Dialogqualität ist unter anderem Jan Müller-Michaelis zu verdanken – der Daedalic-Mitbegründer war bereits für die Texte der Adventure-Überraschung Edna bricht aus verantwortlich.

Nach mehrfachen Terminverschiebungen ist The Whispered World endlich so gut wie fertig, im Juli geht's los. Ob es dann mit The Book of Unwritten Tales mithalten kann? Wir würden es dem Spiel jedenfalls von Herzen gönnen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

Ob The Whispered World unsere Award-Hürde nimmt, kann ich noch nicht sicher sagen, denn meine Erwartungen an das Spiel sind verdammt groß: Verbirgt sich hinter der liebevoll gezeichneten Grafik und den witzigen Figuren auch ein motivierendes Adventure mit fairen Rätseln und kluger Story? Bislang sieht zumindest alles danach aus – und deshalb freue mich sehr auf den bevorstehenden Test.

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Daedalic Entertainment**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **Juli 2009**

A NEW BEGINNING

Neben The Whispered World arbeitet Daedalic auch an A New Beginning. Wir haben einen Blick auf das Science-Fiction-Abenteuer geworfen.

A New Beginning zeichnet eine bedrückende Zukunftsvision: Der Planet Erde ist durch Umweltkatastrophen schwer in Mitleidenschaft gezogen, die Menschheit bangt um ihre Existenz. Die einzige Überlebenschance: eine Zeitreise in die Vergangenheit.

So kritisch und ernst beginnt das klassische Adventure, das zugleich mit einer spielerischen Besonderheit aufwartet: Anstelle von Standardaktionen wie „Ansehen" oder „Benutzen" werden bei jedem Hotspot bis zu vier individuelle Aktionen angeboten – und zwar nur solche, die bei diesem Objekt auch wirklich sinnvoll sind. Klingt aufwendig! Der Release von A New Beginning ist für Oktober 2009 angesetzt.

07/09

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich

Spricht eine Warnung aus:
Dieses vermaledeite Bejeweled Blitz in Facebook macht hochgradig süchtig. In der Zeit, die man mit diesem Geschicklichkeitsspiel auf den Kopf haut, könnte man auch eine schöne Fremdsprache lernen. Oder das Abitur nachholen. Oder Anrufbeantwortersprüche aufnehmen.
Räumt schon mal Festplattenplatz frei für:
Anno 1404, Die Sims 3 und Starcraft 2.

Thorsten Küchler

Freut sich jeden Monat auf:
Unsere Heftabgabe – nur echt mit Blut, Schweiß und Redakteurstränen. Warum trudeln die Testversionen immer an den letzten drei Tagen ein?
Hofft deshalb auf:
Ein Grillmobil, das täglich vor unserem Verlag hält und leckere Speisen anbietet. Moment, ich höre gerade, so ein Teil gibt es wirklich UND es kommt zu uns – yeah!

Stefan Weiß

Ungewöhnlich und abstrakt:
The Void, ein Spiel wie moderne Kunst. Es zu verstehen, ist schwer, aber anschauen sollte man es sich.
Spaßig und unterhaltsam:
Der Schulwandertag meines Sohnes, bei dem ich als Begleiter die Kids zum Geocachen verführen konnte.
Nervig und ätzend:
Die einsetzende Erkältung bei Redaktionsschluss.

Robert Horn

Ist Vater:
In Die Sims 3. Zwei Söhne, eine Tochter.
Ist Heiler:
In Warhammer Online. Sigmarpriester, Ordnung.
Ist Ninja:
In München. Junggesellenabschied. Mit neun Freunden, zufälligem Suppuku, Ninja-Manövern, ein wenig Bier und jeder Menge Applaus von Zuschauern. Epischer Abend.

Felix Schütz

Freut sich über:
Viele tolle Indie-Spiele, die in den letzten Wochen erschienen sind: Plants vs. Zombies, And Yet It Moves, Zeno Clash, The Maw. Trotzdem: World of Goo bleibt der King!
Füllt nach zwölf Jahren eine peinliche Bildungslücke:
Castlevania – Symphony of the Night (PSP)
Feiert nach langer Abstinenz seine Rückkehr:
Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria =)

Christian Schlütter

Wartet auf:
Die Supernanny-Folge, in der Kollege Horns verzogene Blagen auf den Wutstuhl kommen.
Freut sich auf:
Eine Woche Urlaub mit seiner Freundin!
Ist ganz begeistert, weil:
Ein Pearl-Jam-Rock-Band-Projekt angekündigt wurde! Vielleicht muss ich mir doch noch eine Konsole kaufen.

Sebastian Weber

Freut sich:
Dass ein Blitzeinschlag seine 5.1-Anlage zerstört hat, so gibt es bessere Boxen für wenig Geld, dank Versicherung.
Ist beeindruckt:
Wie viel Unterschied man zwischen HD- und Normal-Filmen erkennt. Tatsächlich: schärfer als die Realität.
Braucht mehr Zeit:
Um die vielen Spiele, die zu Hause liegen, zu beenden.

Thomas Weiß

Beglückwünscht:
Sascha Lohmüller und Christoph Peter Schuster zum ergatterten Volontariat, jetzt kann ich mein E-Mail-Postfach zu leeren beginnen.
Hofft:
Dass Modern Warfare 2 die Qualität des Vorgängers erreicht. Diesen zu testen war ein Erlebnis selten erreichter Intensität.

Rainer Rosshirt

Lamentiert:
Weil er Starcraft 2 immer noch nicht in Händen hält.
Orakelt:
Dass der Duke irgendwann ganz plötzlich auftaucht.
Schimpft:
Weil Rossis Welt noch immer weitergeführt wird.
Protzt, denn:
Er hat zehn PS mehr aus seinem Motor herausgekitzelt.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Jürgen Krauß

Unser Mann für's Grobe. Nachdem sich der verdiente PC-Action-Redakteur vor zwei Ausgaben Bioshock 2 für Sie angeschaut hat, kämpfte er sich diesmal durch die Wirren des Krieges in Modern Warfare 2 (ab Seite 34) und beschäftigt sich mit dem Tod des Duke (ab Seite10).

Christoph Schuster

Seit Kurzem Mitglied der PC-Action-Mannschaft, bekam Christoph Peter von uns diese Ausgabe den Einberufungsbescheid für den Zweiten Weltkrieg: der Test zu Velvet Assassin (ab Seite 84) stand an. Für den ausgewiesenen Action-Spiele-Spezialisten genau der richtige Einsatz.

Sascha Lohmüller

Vergangene Ausgabe noch Held der Arbeit und als neuer Volontär vorgestellt, streckte Sascha in dieser Ausgabe direkt die Finger nach Top-Spielen aus. Was er von Mafia 2 (ab Seite 54) und Damnation (ab Seite 50) hält, verraten seine Vorschauen.

Alexander Frank

Nicht nur Action-Spiele sind bei unserem Kollegen der PC Action gut aufgehoben, auch Rollenspiele wie Dragon Age: Origins (ab Seite 56). Abgesehen von Biowares neuem Epos beschäftigte sich Alexander Frank in diesem Monat mit Branchengigant Microsoft (ab Seite 136).

Wolfgang Fischer

Langjähriger Redakteur der PC Action, inzwischen Stellvertretender Redaktionsleiter und Verantwortlicher für die PC Games Extended, doch in dieser Ausgabe widmete sich Wolfgang mit Begeisterung einem Test: Plants vs. Zombies (Seite 94) vernichtete viele Arbeitsstunden.

Marc Brehme

Nicht nur Maps & Mods sind sein Spezialgebiet, sondern auch Adventures. Aufmerksame Leser kennen Marc aus der genannten Rubrik bereits, dennoch stellen wir Ihnen unseren knobelwütigen Kollegen vor. Er nahm das neue Sherlock-Holmes-Spiel unter die Lupe (Seite 103).

TOP-THEMEN

STRATEGIE

DIE SIMS 3

Seite 78

HAT SICH DAS WARTEN GELOHNT? | **Die Sims** gehört zu den erfolgreichsten Spieleserien überhaupt. Nach einer anscheinend nicht enden wollenden Flut an Add-ons für den zweiten Teil erscheint nun endlich **Die Sims 3**. Was die Fortsetzung der Lebenssimulation taugt, verrät unser Test.

ACTION-ADVENTURE

VELVET ASSASSIN

Seite 84

GRAUSAM UND FESSELND | Lange hat es gedauert, bis der Hamburger Entwickler Replay Studios **Velvet Assassin** fertig stellen konnte. Am Ende bietet der Titel erwachsene Unterhaltung im Zweiten Weltkrieg – ob sie auch gut ist?

STRATEGIE

DEMIGOD

Seite 90

DIE KURVE BEKOMMEN? | Die Mischung aus Rollenspiel, Echtzeit-Taktik und Online-Spiel hatte anfangs mit schwerwiegenden Problemen zu kämpfen. Ob es diese in den Griff bekommen hat, klärt unser Test.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen

1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.

Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

STERILER KUSS | Schmusen, flirten, Techtelmechtel: Das alles ist liebevoll animiert, zeigt aber nie Schlüpfriges. Es bleibt amerikanisch brav.

REICH WERDEN | Mit Gitarrespielen lässt sich nebenher eine Menge Geld verdienen. Auch wer selbst gemalte Bilder verkauft, füllt sein Konto.

PC Games SILBER AWARD 07/2009 89

Die Sims 3

Von: Robert Horn

Das Spiel des Lebens geht in die dritte Runde, mit tollen Neuerungen und einem Haufen Déjà-vus.

AUF DVD
• 3 Videos zum Spiel

Es ist nahezu unmöglich, das Besondere und Faszinierende an einem Spiel wie Die Sims in wenigen Worten zu erklären. Warum macht es so einen Spaß, ein reines, perfektes virtuelles Leben zu leben? Warum ist es so spannend, den kleinen Sohn täglich in die Schule zu schicken, dafür zu sorgen, dass er gute Noten schreibt und gleichzeitig genug Freunde findet? Wieso fesselt es weltweit Millionen von Menschen vor den Bildschirm, wenn es darum geht, den Garten zu gießen, Nachbarn zu besuchen, eine Party zu veranstalten, der Tochter das Zimmer zu dekorieren, die Haushaltshilfe zu verführen, die Karriereleiter zu erklimmen oder im Park Gitarre zu spielen?

Nach über 30 Spielstunden im neuesten Ableger der Serie, Die Sims 3, wissen wir darauf auch keine eindeutige Antwort. Es macht einfach Spaß. Vielleicht liegt es daran, dass man im Spiel ein Leben führen kann, das in der Realität niemals erreichbar wäre. Oder es fesseln aus Computerspielprofisicht die rollenspieltypischen Elemente, das Verbessern der Fähigkeiten, das Beutemachen, das Erfüllen von Aufgaben. Hier wird nur eben nicht mit Schwert und Magie gekämpft, sondern mit Feder und Staubwedel.

Dem altbekannten Muster bleibt die Lebenssimulation auch im dritten Teil treu. Noch immer geht es darum, einen Sim durch sein Leben zu führen, eine Familie aufzubauen, Karriere zu machen und so lange zu spielen, bis irgendwann die Kinder der Kindeskinder an der Reihe sind. Die Zeit dazwischen ist gefüllt mit Alltag, dem die virtuellen Charaktere nicht entfliehen können. Doch fangen wir am Beginn an: Dort steht nämlich, wie in jedem Sims-Spiel, der Editor, mit dem Sie sich Ihren Wunschcharakter zusammenbasteln.

Dieses Mal lassen die Entwickler kaum Wünsche offen: Von der

NACHWUCHS | Kleinkindern müssen Sie beibringen, wie man aufs Töpfchen geht und laufen lernt.

INFERNO | Geräte geben oft den Geist auf oder brennen ab. Das wird meist teuer.

LEBENSECHT | Die Emotionen und Animationen, mit denen die Sims ausgestattet sind, wurden bis ins Kleinste liebevoll animiert. Es macht einen Riesenspaß, den Figuren einfach nur zuzusehen.

FEIEREI | Wenn Sie regelmäßig Partys veranstalten, haben Sie nicht nur viele Freunde, auch die eigenen Sims feiern gerne mal ausgiebig. Besonders die mit der Eigenschaft „Partylöwe".

Körperfülle über die Augenbrauen, Nasen, Ohren und Münder bis hin zu Kleidung, Schuhen und Accessoires dürfen Sie alles bis ins Kleinste selbst bestimmen. Mit etwas Kreativität erzielen Sie so verblüffende Ergebnisse. Einzig die magere Auswahl an Frisuren und Bärten hat uns ein wenig gestört. Das liegt aber mit Sicherheit daran, dass EA bei Teil 3 diese virtuellen Utensilien online verkaufen will. Mehr dazu erfahren Sie in unserem Extra-Kasten auf Seite 82).

Eine Neuerung, die sich positiv auf das bekannte Spielprinzip auswirkt, sind die Charaktereigenschaften, die Sie Ihrem Schützling mit auf den Weg geben. Diese bestimmen nicht nur sein Verhalten im Umgang mit anderen Sims, sondern bescheren ihm auch spezielle Gesprächsoptionen und einen gesonderten Lebenswunsch. Diesen zu erfüllen ist sozusagen Ihr Spielziel, auch wenn das Spiel danach nicht vorbei ist. Ganz im Gegenteil: Der Lebenswunsch dient als längerfristige Motivation.

Eine einzige Stadt steht Ihnen in Die Sims 3 zur Verfügung. Das erscheint ein wenig mager, doch auch hier will EA online nachreichen: Dort können Sie, sofern Sie sich registrieren, eine zweite Stadt namens Riverview kostenfrei herunterladen. Zunächst reicht aber auch das mitgelieferte Sunset Valley, um sich ordentlich auszutoben. Das Spielprinzip sollte jeder Sims-Kenner im Schlaf beherrschen, denn geändert hat sich am generellen Spielablauf so gut wie nichts. Nach der Charakter-Erschaffung beziehen Sie mit einem Startkapital von 20.000 Simoleons eine Wohnung (mit oder ohne Möbel). Schon hier können Sie sich stundenlang austoben, das nötige Spielgeld vorausgesetzt. Denn ähnlich der Charakter-Erschaffung winken unzählige Möglichkeiten, die eigene Bude zu befüllen. Um Spieler nicht zu überfordern, haben die Entwickler beim Baumenü Vorbildliches geleistet.

Möbel etwa sind nach jeweiligen Räumen sortiert, Wände ziehen Sie kinderleicht in Sekunden in die Höhe. Dieses Mal übrigens bis zu fünf Stockwerke hoch – genug für eine Großfamilie. Trotzdem hätte unserer Meinung nach die Auswahl an Möbelstücken umfangreicher sein müssen. Auch hier wittern wir den Versuch, die Spieler zum Kauf von Online-Ware zu bewegen. Dennoch reicht die Anzahl durchaus, sich ein schmuckes Heim mit viel Liebe zum Detail einzurichten. Teure Einrichtungsgegenstände, etwa einen Flachbildfernseher oder den modernen „Frischer-Kühlschrank", werden Sie sich aber erst später leisten können, was die Motivation, Geld zu verdienen, immer konstant hoch hält.

Jobs gibt es in Hülle und Fülle. Aus elf Berufen wählen Sie Ihren Favoriten und machen Ihren Sim so etwa zum Rockstar, Superwissenschaftler, Spion, Verbrecherboss oder Sternekoch. Um das zu schaffen, ist jedoch eine Menge Arbeit nötig. Denn Sie starten ganz unten auf der Karriereleiter, bekommen wenig Lohn und fiese Arbeitszeiten. Schade ist außerdem, dass sich alle Berufe insgesamt zu sehr ähneln. Sehr gut gelungen sind die neuen Arbeitsoptionen, mit denen Sie den Arbeitseifer Ihres Sims

DICKE LUST | Im Park klimpert unser Gitarrist für Geld. Einige füllige Frauen fühlen sich angezogen.

KOMPLIZIERT | Kochen nach Rezept ist ziemlich umständlich. Zum Glück können Sie das ignorieren.

SAMMEL-SIMS

Für knapp 60 Euro bekommen Sie die Collector's Edition:

Als Mehrwert gibt es neben dem Spiel einen 2-GB-USB-Stick in Diamanten-Design. Außerdem ist ein Download-Code enthalten, mit dem Sie sich einen exklusiven Sportwagen aus dem Internet herunterladen dürfen.
Obendrauf gibt's noch die offizielle **Die Sims 3**-Titelmusik und wie bei der regulären Version auch zehn Euro in Sim-Punkten für den **Sims 3**-Store.

NEUHEITEN UNTER DER LUPE

Die Sims 3 wartet mit einigen neuen Ideen auf, die der Lebenssimulation neue Impulse geben. Wir zeigen die wichtigsten davon:

Berufe: Jeder Sim muss Geld verdienen. Dazu wählen Sie einen aus elf Berufen, der dann den Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nimmt.

- + Arbeitseifer einstellbar
- + Vielzahl an Karrieren
- + Gelegenheiten erhöhen Karrierechancen
- − Viele Berufe laufen immer gleich ab.

Editor: Würden wir Einzelnoten vergeben, der Editor bekäme eine glatte Eins. Hier können Sie sich richtig austoben.

- + Unzählige Einstellmöglichkeiten
- + Endlich auch dicke Sims
- + Gesichtszüge fein justierbar
- − Wenige Frisuren und Bärte

Stadt: Hier wäre mehr drin gewesen. Viele Geschäfte dürfen Sie nicht von innen sehen. Kaum ein Grund, aus dem eigenen Haus zu gehen.

- + Viele Bewohner von arm bis reich
- − Geschäfte zu langweilig, oft gibt's nur ein Pop-up-Fenster
- − Kaum spannende Freizeitmöglichkeiten

bestimmen. Wollen Sie möglichst schnell Karriere machen, schleimen Sie sich beim Chef ein. Wenn soziale Kontakte aus Zeitmangel ausbleiben, quatschen Sie auf Arbeit einfach mit den Kollegen und schließen neue Freundschaften.

Insgesamt gilt es, zehn Karrierestufen zu erklimmen. Haben Sie das geschafft, verdienen Sie richtig gut und haben meist herrlich kurze Arbeitszeiten. Als gefeierter Rockstar etwa müssen Sie gar nicht mehr arbeiten, können aber täglich Konzerte geben, die Ihnen dann ordentlich Geld in die Kasse spülen. Außerdem dürfen Sie als Gitarrist Ihre Spardose mit Vorführungen im Park auffüllen. Ähnlich komfortabel verdienen Buchautoren, die später einfach nur noch von ihren Tantiemen leben. Wenn Sie gezielt Ihre Karriere fördern, entsprechende Gelegenheiten annehmen und erfüllen und Ihre benötigten Fähigkeiten ausbauen, erreichen Sie die Spitzenposition enttäuschend schnell. Schon nach knapp zwei Testtagen, also rund zehn Stunden, war unser Sim gefeierter Rockstar – Lebenswunsch erfüllt.

Das Spiel ist damit aber nicht vorbei. Denn für die Erfüllung eines Lebenswunsches gibt es „nur" einen satten Haufen Punkte für Lebenszeitbelohnungen, einer weiteren Neuerung von Die Sims 3. Mit diesen verbessern Sie Ihren Charakter oder geben ihm bestimmte Vorteile. So können Sie dafür sorgen, dass Ihre Spielfigur seltener auf Toilette muss und beim Buchhändler Rabatte bekommt, oder Sie ändern sogar seine Merkmale und Lebenswünsche. Das kostet allerdings ordentlich Punkte, die Sie nur bekommen, wenn Sie die kleinen und größeren Wünsche der Sims erfüllen. Die sind oft simpel, manchmal abwegig und je nach Stimmung und Charakterzug Ihres Schützlings unterschiedlich.

Ein Beispiel: Weil wir unseren Erstgeborenen (Zorno Horn) als Kind oft zum Geschirrspülen geschickt haben, hat er auch als Erwachsener immer wieder den Wunsch, aufzuräumen und die dreckigen Teller wegzustellen. Oft sind die Wünsche aber auch gute Hinweise, in welche Richtung Sie Ihren Charakter entwickeln könnten. Die Möglichkeiten sind schier unerschöpflich.

Hier liegt auch ein erster Kritikpunkt am Spiel: Denn die Entwickler haben ihren neuesten Ableger so sehr mit Optionen, Möglichkeiten und Ideen vollgestopft, dass gerade am Anfang Verwirrung, ja sogar Überforderung herrscht. Allein die Gesprächsoptionen breiten sich nun teilweise über den ganzen Bildschirm aus. Noch dazu verfügt Ihr Sim jetzt

KLEMPNER | Klos verstopfen immer wieder. Da hilft nur die Toilettenverbesserung „Unzerstörbar", eine entsprechende Kenntnis der Materie vorausgesetzt.

SELBST GEBAUT | Mit dem Geld kommt der Wohlstand. Ein neuer Balkon lädt zum Relaxen ein.

SIM OHNE SINN?

Im Spiel fanden wir einige Sachen, die uns sinnfrei vorkamen. Einige Beispiele:

Haus-Telefon: Warum sollten Sie Ihrem Sim für teures Geld ein Telefon kaufen, wenn jeder Charakter sowieso automatisch mit Handy auf die Welt kommt?

Auto-Kauf: Vehikel sind extrem teuer, machen sich aber schick vor der Garage. Ihr Nutzen ist jedoch fraglich. Schließlich fährt jeder Sim umsonst Taxi oder wird von einer Fahrgemeinschaft abgeholt. Das Geld können Sie also ruhig sparen.

Favoriten: Bei der Charakter-Erstellung geben Sie Lieblingsfarbe, -gericht und -musik Ihres Sims an. Warum? Wissen wir nicht. Eine Auswirkung haben wir jedenfalls nicht festgestellt, wenn wir unseren Charakter mit seinen Lieblingssachen versorgt haben.

Lebenszeitbelohnungen: Mit diesen Belohnungen machen Sie dauerhaft mehr aus Ihrem Sim. Die guten Belohnungen sind die teuersten.

- + Belohnungen sorgen für Langzeitmotivation.
- + Belohnungen für bestimmte Berufsgruppen
- − Die Belohnungen braucht man aber nicht unbedingt; es geht auch ohne.

Gelegenheiten: Diese bringen Spannung in den Alltag und versorgen die Spieler mit neuen Aufgaben. Oft sind sie aber zu einfach.

- + Gelegenheiten bringen den Sim voran.
- − Viele Aufgaben sind zu simpel.
- − Oft werden Gelegenheiten unzureichend und ungenau erklärt.

über ein Inventar, in dem er allerlei Sachen ablagert und von A nach B transportiert. So stapeln sich nach einigen Sims-Jahren Bücher, Lebensmittel und Urkunden.

Oft benötigen Sie das Inventar für die bereits erwähnten Gelegenheiten, um etwa Essen zum Nachbarn zu transportieren, ein bestimmtes Buch zu lesen oder gefundene Gegenstände zu verstauen. Praktischerweise können Sie alles, was Sie bei sich tragen, über ein kleines Fenster direkt verkaufen. Übrigens trägt jeder Charakter nun automatisch ein Handy mit sich herum. Das früher obligatorische Telefon in der Wohnung wird somit überflüssig.

Neben dem beruflichen Aufstieg geht es bei Die Sims 3 um den erfolgreichen Aufbau einer Familie. Wie schon in den Vorgängern bandeln Sie dafür mit geeigneten Nachbarn an, flirten wie ein Weltmeister und zeugen schließlich (vollkommen harmlos dargestellt) Kinder. Und hier beginnt der Stress. Denn eine Familie ab vier Mitgliedern zu verwalten artet schnell in harte Arbeit aus. Babys wollen Aufmerksamkeit und frische Windeln, Kinder müssen regelmäßig ihre Hausaufgaben machen und Jugendliche müssen neben Schule und der ersten Liebe auch noch einen Nebenjob meistern. Zum Glück sind Ihre Sims inzwischen recht selbstständig, sodass sie auch ohne Ihr Zutun die Grundbedürfnisse erfüllen. Sie dürfen Ihren Figuren beim Tagwerk also einfach zusehen. Erst wenn Sie Ihren Sim fördern wollen, kommt die eben erwähnte Hektik auf.

Kritikpunkt: Die Zeit vergeht zu schnell. So braucht Ihr Sim schon mal eine halbe Stunde zum Aufstehen. Dadurch, dass der Tag in Die Sims 3 so schnell vergeht, bleibt enttäuschend wenig Zeit, um Ihren Charakter weiter auszubauen. Denn wenn der Gute von der Arbeit kommt, will er erst einmal essen, duschen und ein Nickerchen machen. Ist Ihr Sim gestresst, hungrig oder müde, verweigert er jeglichen Befehl. Wer seinem Charakter also noch Bücherschreiben, Kochen oder Ähnliches beibringen will, muss auf die zu Beginn seltenen freien Tage warten. So versinkt die laufende Woche oft im schnöden Alltag, den ambitionierte Spieler meist mit Zeitvorspulen verbringen.

Dabei gibt es doch abseits der Arbeit so viel zu tun. Schließlich gilt es, eine ganze Stadt mitsamt ihrer Einwohner zu entdecken. Oder? Nicht ganz. Denn viele Geschäfte und Häuser dürfen Sie gar nicht betreten. Stattdes-

MAL MAL WIEDER! | Hobbys bringen nicht nur Freude, sondern auch etwas Geld in den Haushalt.

SCHACHMATT | Logik ist nur eine von vielen Fähigkeiten, die jeder Sim beherrschen sollte.

VIEL FASSADE | Die Sims-Stadt ist zwar wunderschön anzuschauen, spielerisch aber zu wenig nutzbar.

RUTE | Aus irgendeinem Grund hat jeder Sim immer eine Angel dabei. Es lohnt sich aber fast nie, sie zu benutzen.

sen informiert Sie ein simpel aufploppendes Menü über Ihre Möglichkeiten, etwa wenn Sie den Buch- oder Lebensmittelladen besuchen. Dem Sim bei der Arbeit zuzusehen, funktioniert ebenfalls nicht; hier zeigt die Kamera stur die Außenseite des Gebäudes, bis der Sim danach wieder herauskommt. So bleiben einige wenige interessante Stätten wie der Park, die einen Besuch wirklich spaßig machen.

Dennoch gibt es genug zu tun, das echte Sims-Fans monatelang bei der Stange halten wird. Denn im Grunde unterscheidet sich Die Sims 3 kaum vom Vorgänger. Es bringt hier und da gute, neue Ideen und will ansonsten ein wenig zu viel. Das Sims-typische Suchtprinzip greift ab der ersten Minute; mit dem Bau und Einrichten von Häusern werden Sie Stunden beschäftigt sein. Und wie schon bei den Vorgängern werden auch sicherlich bald die ersten selbst gebastelten Möbelstücke im Internet auftauchen und Fans über Jahre mit neuem Stoff versorgen.

Wenn Sie also herausfinden wollen, was für ein absurd lustiger Anblick es ist, Ihren Computerspielhelden im Computerspiel ein Computerspiel spielen zu lassen, und worin der Reiz liegt, kleinen Pixelfiguren beim Bewältigen des Alltags zuzusehen, kommen Sie an Die Sims 3 nicht vorbei. ❑

DAS ONLINE-MÖBELGESCHÄFT

Die Sims 3 wird online kräftig vermarktet. Das bringt einige Vorteile für die Kunden:

Gerade in letzter Zeit machte Publisher EA mit knallhartem Kopierschutz, etwa bei Spore, Negativschlagzeilen. Das soll sich bei Die Sims 3 ändern. Denn außer einer stinknormalen Disk-Protektion mit CD-Key bringt kein DRM ehrlichen Kunden Nachteile wie limitierte Installationen oder Online-Registrierung.

Eine Online-Registrierung ist nicht zwingend erforderlich. Trotzdem will EA Spieler genau dorthin bringen: auf die eigene Sims 3-Seite, wo sie für bares Geld virtuelle Möbel erwerben können. Wenn Sie sich und Ihr Spiel dort also freiwillig registrieren, schenkt Ihnen EA zehn Euro Startkapital in Form von sogenannten Sim-Punkten, die Sie wiederum gegen Spielinhalt eintauschen dürfen. Außerdem gibt es eine zweite Stadt, Riverview, gratis dazu. Punkte lassen sich selbstverständlich gegen echtes Geld nachkaufen.

Die Webseite, die am 2. Juni, also zwei Tage vor Verkaufsstart, online geht, erreichen Sie über den Sims 3-Launcher, eine Art Startmenü vor dem eigentlichen Spielstart. Hier lassen sich auch Ihre heruntergeladenen Inhalte einsehen. Außerdem wird es eine Webseite geben, auf der die User Inhalte anderer Spieler ansehen und tauschen können, Blogs schreiben oder mit dem Create-A-Movie-Tool herumspielen.

MEINE MEINUNG |

Robert Horn

„Dem genialen Prinzip treu geblieben"

Einen großen Schritt nach vorne macht die Serie mit dem dritten Teil nicht. Sims-Spieler erwartet kaum Neues, einzig die Charaktereigenschaften sind innovativ. Bevor das jetzt zu negativ klingt: Was sollten die Entwickler an dem an sich perfekten System ändern? Lieber weniger, denke ich mir. Denn manche Ideen in Die Sims 3 wirken etwas bemüht, so zum Beispiel das Inventar oder die nicht begehbaren Geschäfte. Das Grundprinzip des simulierten Lebens funktioniert aber prächtiger denn je, liebevoll in Szene gesetzt und wird sicherlich wieder massenhaft Spieler begeistern.

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

„Schöne heile Welt für erfahrene Simser, für Neulinge komplex"

Auch wenn ich bei Die Sims 3 gerne Stunden damit verbringe, meine Figur zurechtzubasteln und meine Wohnung bis ins kleinste Detail zu gestalten, ein bisschen ist die Luft raus. Okay, es gibt neue Features, die meinen Sim noch individueller wirken lassen, doch einiges davon wirkt wie aufgeblasen und unnötig. Auch die Idee mit der „frei" begehbaren Stadt ist nur halb durchdacht. Wieso kann man zum Beispiel das Bistro oder die Bar nicht betreten, um sich dort mal umzuschauen? Und zwei Stunden für die komplette Morgentoilette und zum Frühstücken? Da sind mir die Sims immer noch zu lahm unterwegs.

1 **WILLKOMMEN** | Aller Anfang ist schwer: Unser Sim ist nahezu pleite, die Wohnung ist klein und der Job in der Musikbranche beginnt ganz unten. Trotzdem gefällt die bunte und liebevoll animierte neue Welt. Noch nie sahen die Sims derart gut aus!

2 **LIEBELEI** | Neben dem stressigen Alltag bleibt kaum Zeit für soziale Kontakte. Trotzdem lernen wir Pauline kennen. Sie lebt in einer Beziehung, die wir nach wilden Flirt-Attacken zerstören. Unser Sim hat sich verliebt, ist nun in festen Händen.

3 **DIE LEITER HOCH** | Wir üben jede Nacht fleißig an der Gitarre und geben alles im Job. Die Mühen machen sich bezahlt, wir werden befördert, sind jetzt Talentsucher und verdienen deutlich mehr. Langsam wird es Zeit, über eine ernsthafte Beziehung mit Pauline nachzudenken.

4 **HAFEN DER EHE** | Wie im echten Leben geht es plötzlich sehr schnell. Kurz nach unserem Antrag an Pauline werden wir Vater. Damit wird aus einem Single-Haushalt plötzlich eine Dreier-Familie! Wir müssen unser Erspartes für den Ausbau des Hauses verwenden und statt einem Sim nun auch noch zwei weiteren die Wünsche erfüllen. Ach, der Kleine heißt übrigens Zorno.

Motivationskurve

Testversion: Review-Version **Spielzeit (Std.:Min.):** 35:00

Skala: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0; Stunden 0–35

ARBEITSTIER | Mit Feuereifer konzentrieren wir uns auf die Karriere. Freunde ignorieren wir.

KENN ICH! | Die Familie ist groß, ein wenig Langeweile stellt sich ein. Wir haben schon so viel gesehen!

89 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

5 **FAMILIENGLÜCK** | Nach Zorno folgen noch Bronto und Tochter Ein, damit ist die Fünfer-Familie komplett. Es macht Riesenspaß, sich für jeden der Sims einen Lebensweg auszudenken und diesen konsequent zu verfolgen. Trotzdem: Viele Aktionen sind inzwischen Alltag.

6 **ALT-ROCKER** | Ein letztes Mal gehen wir mit unserem Sim in den Park, spielen für Geld. Admiral Horn ist alt geworden, trotzdem begeistert er die Massen. Kurz nach Beendigung dieses Artikels verstirbt Admiral Horn. Er hinterlässt eine Frau, zwei Söhne und eine Tochter.

DIE SIMS 3

Ca. € 50,-
4. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Simulation
Entwickler: The Sims Studio
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: EA verzichtet auf DRM, nur ein normaler Disk-Kopierschutz ist vorhanden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche, zeitgemäße und typische Sims-Grafik mit liebevollen Animationen
Sound: Die Figuren reden Simlish, dazu gibt es zuckersüße Hintergrundmelodien.
Steuerung: Etwas umständliche und verkorkste Kameraführung; Bewegung über Mausrad und die Tasten W, A, S und D

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Pentium DC 2160, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (Win XP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Phenom X3 720 BE/C2Q Q6600, Geforce 9800 GT(X+)/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (WinXP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Sims sind brave Mitbürger, die nahezu ohne Gewalt, Sex und Drogen auskommen. Charaktere können sich zwar prügeln, das Geschehen wird jedoch comichaft übertrieben dargestellt. Auch Geschlechtsakte werden nur stilisiert gezeigt, bei nackten Sims verpixelt das Bild.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die von EA zur Verfügung gestellte Testversion lief ohne Macken und Abstürze unter Windows XP. Wir hörten von Problemen mit dem Launcher unter Windows Vista, konnten das allerdings nicht verifizieren. Einige Online-Features ließen sich nicht testen, etwa das Film-Tool Create-A-Movie.

PRO UND CONTRA

+ Toller Editor
+ Einfaches und leicht verständliches Hausbau-Menü
+ Liebevolle Animationen
+ Lebensziele sorgen für Langzeitmotivation
+ Charaktereigenschaften bringen Schwung ins Sims-Leben
+ Eine Stadt zum Entdecken, …
- … die an vielen Ecken enttäuscht
- Befehlsketten werden teilweise nicht richtig ausgeführt.
- Wenig Accessoires in der Verkaufsversion
- Umständliche Kamera

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

Was für eine Aussicht...

AUSSICHTSREICH | Diese Wache genießt lieber den Blick auf Paris, statt aufzupassen. Ein fataler Fehler!

Velvet Assassin

Von: Christoph Schuster

Ein Balanceakt auf dem schmalen Grat zwischen Tagtraum und Albtraum

Der Zweite Weltkrieg als Spielethematik ist ausgelutscht. Tausende Nazis zieren unsere virtuelle Abschussliste, wir steuerten Panzer, Jäger und U-Boote in die Schlacht und wischten Dutzende Male den braunen Dreck vom Antlitz der Welt. Was sollte da noch großartig kommen? Doch **Velvet Assassin** belehrte uns eines Besseren. Der Bezug zur realen französischen Widerstandsheldin Violette Szabo beschränkt sich zwar auf die Berufsbezeichnung – Geheimagentin! – und den Vornamen der Protagonistin. Doch Violette Summer zeigt bereits im Vorspann, dass sie sich vom durchschnittlichen Kriegshelden unterscheidet. Selbstkritisch und wehmütig blickt sie zurück.

Etwa 80 % der Spielzeit verbringt die Dame halb tot in einer verlassenen Abtei liegend. In fiebrigen Träumen begleiten Sie die zierliche Lady durch die Wirren des Krieges. Während der Einsätze suchen verschwommene Visionen Sie heim, welche die Geschichte fortspinnen. Zweifelsohne eine stilvolle Methode, die jedoch zu Beginn Fragen aufwirft. Warum liegt Violette schwer verwundet im Bett? Wer sind die beiden Franzosen, die über ihr Schicksal debattieren? Der Spieler muss sich gedulden. Erst ab der Hälfte etwa bequemt sich **Velvet Assassin** dazu, stichhaltige Antworten zu liefern. Zu diesem Zeitpunkt hat der Titel seine fesselnde Wirkung jedoch längst entfaltet.

Sie schleichen auf Zehenspitzen durch die Levels und bangen um das Wohl der Hauptdarstellerin. Das zarte Weiblein segnet unter Beschuss sehr schnell das Zeitliche. Um diesem Schicksal zu entgehen, muss Violette wie einst Meisterdieb Garrett die Dunkelheit zu ihrem Vorteil nutzen. Sie kauert im Schatten, knipst Lichter aus und meuchelt Feinde lautlos von hinten. Sie pirscht sich an ihr Opfer heran und rammt ihm brutal ihr Messer in den Leib. Solche Tötungsszenen verzichten auf geschmacklosen Splatter, entbehren jedoch nicht einer gewissen Grausamkeit, was in der Natur der Sache liegt.

Darüber hinaus hat die Hauptakteurin einige fiese Tricks auf Lager. Einem Soldaten heimlich den

SABOTAGE

Der Weg, den Velvet Assassin bis zum Release zurücklegen musste, war definitiv kein leichter.

Die Hamburger Replay Studios kündigten ihr Schleichabenteuer unter dem Titel **Sabotage** an. Nach einigen Verschiebungen folgte schließlich der Namenswechsel. Um Verwechslungen mit dem inzwischen von Pandemic und EA angekündigten **The Saboteur** zu vermeiden, tauften die Hanseaten ihr Projekt **Velvet Assassin**. Publisher Dtp hatte mittlerweile jedoch das Interesse verloren und der internationale Partner Gamecock Media ging pleite. Southpeak Games kauften letztere Firma und veröffentlichten Violettes Abenteuer nun für PC und Xbox 360, in Deutschland allerdings nur zum Download über Steam.

ABGEHOBEN | Unter Morphium wird Violette unverwundbar und das Bild ändert sich wie hier.

SPANNUNG | Dieser Soldat latscht regelmäßig durch eine Wasserpfütze. Bis Sie sie unter Strom setzen.

SCHLEICHEN ADE | Wir schießen uns per Schrotflinte den Weg aus einem brennenden Bunker frei.

Stift aus der Granate ziehen und ihn damit in eine laufende Bombe verwandeln; sich hinter einer Wasserpfütze in den Schatten kauern, per lieblichem Pfeifen den Feind anlocken und das kühle Nass dann unter Strom setzen – wann immer solche Aktionen gelingen, lacht das Assassinenherz. Geraten Sie in scheinbar ausweglose Situationen, hilft Ihnen Morphium aus der Patsche. Die lebensrettenden Spritzen sind allerdings selten. Unter Morphiumeinfluss verschwimmt der Bildschirm und zeigt eine zierliche, doch unverwundbare Violette im weißen Negligé. In diesem Modus können Sie bei Feinden auch von vorne eine fatale Messerattacke einleiten.

Solch feinen Momenten stehen frustrierende Passagen gegenüber. Selbst erfahrene Stealth-Spezialisten fluchen ein ums andere Mal laut, fies gesetzte Speicherpunkte machen die Sache nicht besser. Im Gegenteil, sie frustrieren statt zu fordern. Weitere Kritikpunkte: streng lineare Levels und eklatante Logikfehler. Violette kann beispielsweise nur Waffen und Munition aufheben, die sie in Schränken findet. Das bringt den Spieler in die widersinnige Situation, schutzlos einer ganzen Armee entgegenzutreten, obwohl dutzende Waffen toter Feinde herumlägen.

In solchen Frustmomenten fallen weitere Schwächen umso stärker auf: Es scheint, als hätte ein einziger Sprecher die komplette Wehrmacht vertont. Der macht seine Sache zwar gut, doch es gibt nur eine Handvoll Sprüche, welche die Soldaten ständig wiederholen. Auf die Dauer nervig! Ansonsten wurden die Dialoge einwandfrei in Originalsprachen aufgenommen. Deutsche unterhalten sich in akzentfreiem Deutsch, Franzosen diskutieren auf Französisch. Die Krönung liefert Violettes Synchronsprecherin, die in ihren englischen Monologen Emotionen vermittelt und zusammen mit der guten Musikuntermalung für Atmosphäre sorgt.

Der Stimmungsgarant Nummer 2 ist die Optik. Technisch macht Velvet Assassin zwar wenig her. Einige Animationen wirken staksig, die Feuereffekte sind im Jahr 2009 schlicht lächerlich. Doch die kräftige Farbgebung und die leicht verträumte Atmosphäre machen vieles wieder wett und sorgen für eine insgesamt sehr stilvolle und stimmige Spielwelt.

Und so lernt der Spieler, sich durchzubeißen. Denn die Belohnung folgt in Form grandioser Abschnitte wie der Warschau-Mission. In einer geklauten SS-Uniform stolzieren wir unbehelligt durch die Reihen der Nazischergen. Kommt uns eine Wache zu nahe, droht die Tarnung jedoch aufzufliegen. Aufgrund dessen steigt der Puls in den engen Gängen des Gestapo-Gefängnisses dramatisch an.

Besagter Level inklusive Abstecher ins Judenghetto zählt zu den absoluten Höhepunkten des Spiels. Velvet Assassin zieht hier wirklich alle Register. Wer durch die schäbigen Hütten des Ghettos schleicht, umgeben von Leichen erschossener Frauen und Kinder, deren Blut noch an den Wänden klebt, begreift erst die unmenschliche Grausamkeit dieses Krieges. Natürlich sind solche Bilder harte Kost. Es mag Diskussionsbedarf bestehen, ob so etwas wirklich in ein Spiel gehört. Doch dafür zeigt Velvet Assassin seiner surrealen Stimmung zum Trotz als erstes Spiel, annähernd wie es „wirklich“ war. Denn in einem Krieg gibt es keine Helden, nur Opfer. Dies verdeutlicht einem das Schicksal der Violette Summer. ❑

DREISTE DAME | In dieser geklauten SS-Uniform flanieren wir unbehelligt zwischen Feinden hindurch.

ATEMNOT | Durch giftige Dämpfe schalten wir eine ganze Gruppe aus, Gasmaske vorausgesetzt.

1 **BESTIE IN MENSCHENGESTALT** | Nachdem wir uns von den finsteren Katakomben bis in den Glockenturm hinaufgekämpft haben, kommt es zum Showdown mit diesem Nazigeneral.

2 **FRAGWÜRDIG** | Die Nachtmission in den Hamburger Docks ist absolut spannend und stimmig. Doch braucht es wirklich Bonusziele wie „Ermorde die wehrlosen Seemänner im Schlaf"?

3 **LEVELSYSTEM** | Durch gefundene Sammlerstücke und erfüllte Geheimziele erhalten Sie Punkte. Mit diesen werten Sie eine von drei Fähigkeiten auf, was sich jedoch nur bedingt auswirkt.

Motivationskurve

Testversion: Steam **Spielzeit (Std.:Min.):** 09:30

4 **GIPFEL DER GRAUSAMKEIT** | In Warschau müssen Sie drei aufgeflogene Geheimagenten finden und falls nötig ausschalten. Nach düsterem Auftakt in der Kanalisation führt Sie Ihr Auftrag durch das Judenghetto und bis in ein Gestapo-Gefängnis. Atmosphärisch und spielerisch bis auf eine einzige frustrierende Stelle herausragend. Doch das Spiel konfrontiert Sie dabei auch mit harten Szenen – **Velvet Assassin** ist und bleibt ein Spiel für Erwachsene!

MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*

„Ich kritisierte, ich fluchte, doch dieser Titel ließ mich nicht mehr los!"

Meinen Schreibtisch zieren Bissspuren. Die Stimme der deutschen Soldaten geht mir unheimlich auf den Keks und dieses Lied, das sie unablässig summen, macht mich rasend. Zudem raufe ich mir die Haare bei all den Logikfehlern. Nichtsdestotrotz empfehle ich *Velvet Assassin* aber jedem Schleichfan! Das angespannte Kauern im Dunkeln konnte mich zuletzt in *Thief 3* so fesseln wie hier und die unglaublich dichte Atmosphäre zog mich tief in Violettes Traumwelt. Außerdem gebührt dem Titel mein vollster Respekt: Kein Spiel konnte bis dato die Grausamkeit des Zweiten Weltkriegs so eindrucksvoll und bewegend darstellen. So sieht in meinen Augen wirklich erwachsene Unterhaltung aus! Ein *Dead Space* oder ein *Call of Duty* ist dagegen doch nur ein Kinderspiel mit blutiger Fassade.

VELVET ASSASSIN

Ca. € 40,-
9. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Replay Studios
Publisher: Southpeak Games
Sprache: Deutsche Texte; Charaktere nutzen ihre jeweilige Sprache
Kopierschutz: Derzeit nur über Steam erhältlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch veraltet, was unter anderem in lächerlichen Feuereffekten resultiert. Durch seinen surrealen Stil sieht der Titel aber trotzdem gut aus.
Sound: Sprüche der Gegner wiederholen sich ständig und nerven, ansonsten brilliert *Velvet Assassin* mit fantastischer Sprachausgabe und stimmiger Musikuntermalung.
Steuerung: Mit Gamepad oder Tastatur und Maus einwandfrei. Mit Ersterem schleicht es sich komfortabler, der Schreibtischnager spielt in Schusswechseln seine Überlegenheit aus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3,0 GHz, 512 MB RAM, 4,5 GB HD, Windows XP/Vista
Empfehlenswert: Core 2 Quad, 2,0 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18
Velvet Assassin bietet Unterhaltung für Erwachsene und nur für diese. Neben brutal inszenierten Tötungssequenzen schildert der Titel eindringlich die Grausamkeit des Zweiten Weltkrieges inklusive hingerichteter Kinder oder der Verbrennung Unschuldiger. Harte Kost!

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der fertigen Version, die wir uns über einen deutschen Steam-Account kauften. Das Spiel stürzte kein einziges Mal ab und auch sonst fielen uns keine groben Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- + Unheimlich dichte Atmosphäre
- + Stimmiger, surrealer Stil
- + Spannende Handlung
- + Grausamkeit des Krieges bedrückend dargestellt
- + Geheimziele und Sammlerstücke laden zum Erkunden ein
- − Frustrierende Verteilung der Speicherpunkte
- − Violette kann keine Gegnerwaffen aufheben
- − Streng lineare Levels
- − Mangelnde Abwechslung
- − Frontaler Messerangriff umständlich
- − Zu wenige Gegnersprüche, die sich oft wiederholen
- − Teils dumme KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 77

Von: Stefan Weiß

Faszinierendes und gleichzeitig groteskes Spielprojekt, das fernab des Massenmarktes neue Wege geht.

DICKER BROCKEN | Die Wächter stellen die Bossgegner in **The Void** dar. Nur mit der richtigen Taktik lassen sie sich besiegen.

The Void

„Fürchte keinen Tod – es gibt keinen Tod in der Leere" – solch esoterisch anmutende Worte hält das wohl ungewöhnlichste Action-Adventure des Jahres zuhauf für Sie bereit – in einer bizarren Zwischenwelt, in der sich alles um Tod, Lympha, Nerva und Farben dreht. Verstehen Sie jetzt erst mal nur Bahnhof? Wir können Sie beruhigen, das ist ganz normal, wenn man die ersten Minuten des Spiel-Projektes The Void erlebt. Man fühlt sich dabei regelrecht so, als würde man ein modernes Kunstwerk betrachten, welches abstrakt, fremdartig, schwer verständlich und doch auf eine einzigartige Weise wunderschön erscheint.

Trostlosigkeit und Trauer sind die ersten Gefühle, die Ihnen die Spielwelt vermittelt, in die Sie nach Ihrem Tode eintreten. Genau mit diesem unerfreulichen Moment beginnt das Spiel: Sie sind tot, haben keine Ahnung, warum, wieso, weshalb. Eine melancholische Frauenstimme wispert Ihnen sanft zu, dass Sie nur wenig Zeit haben, um Ihr letztes Herz aufzunehmen, bevor Sie das Leben endgültig verlässt. Sofort baut sich eine ganz eigentümliche Atmosphäre auf. Unter sphärischen Klängen wunderschöner Musik bewegen Sie sich wie in einem Ego-Shooter auf das flimmernde Objekt vor Ihnen zu und nehmen es mit der rechten Maustaste auf. Kurz nach diesem bizarren Start wissen Sie ein wenig mehr – in der Zwischenwelt der Leere ist es Farbe (Lympha), die Ihre Seele am Leben erhält. Sobald Sie sich durch die Leere bewegen, verrinnt unerbittlich die Zeit, in der Sie Farbe verlieren. Wenn der Zähler auf null gesunken ist, erleiden Sie den absoluten Tod. Ihr Ziel ist, dies zu verhindern, indem Sie eine Vielzahl von Kammern innerhalb der Leere bereisen, um dort Farbe zu sammeln. In speziellen Gärten und Minen lässt sich Farbe an- beziehungsweise abbauen und ernten.

All diese Dinge erfahren Sie Stück für Stück, wenn Sie sich mit den sogenannten Schwestern oder Fürstinnen unterhalten. Nur mit einem Hauch von Nichts bekleidet, erklären Ihnen diese Wesen die Zusammenhänge in der Leere

1
ORGANISCH | Die Spielwelt besteht aus einer Vielzahl Kammern, die Sie mittels eingesetzter Farbe bereisen.

2
AUFGEBLÜHT | Wenn Sie einen Farbbaum wiederbelebt haben, erstrahlt er in leuchtender Farbe, die Sie später ernten.

3
MALSTUNDE | Mithilfe von 21 Glyphen, die Sie im Laufe des Spiels freischalten, interagieren Sie mit Ihrer Umgebung.

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Spiel oder Kunst? Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen."

The Void ist Spiel gewordene Kunst oder Kunst gewordenes Spiel. Beides ist richtig und beides ist falsch. Will man **The Void** mit anderen Computerspielen vergleichen, begibt man sich zwangsläufig in eine Sackgasse. Die Zwischenwelt der Leere, irgendwo zwischen Leben und Tod angesiedelt, vermag angesichts der unglaublichen Kreativität, welche die Entwickler hier an den Tag gelegt haben, zu begeistern. Faszinierend sind sowohl die Levelgestaltung als auch die erstklassig gesprochenen Texte, die ernst und tiefgründig sind. Gleichwohl schreckt **The Void** ab – angesichts der schwer zugänglichen Thematik und der komplexen Spielmechanik, die man nur langsam begreift. Ein Spiel, an das ich mit Sicherheit lange zurückdenken werde, da es auf seine ganz besondere Weise einzigartig ist.

Motivationskurve

Testversion: Release Candidate 2/Goldversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 15:00

und damit die des Spiels. Langsam begreift man die fantastische Geschichte. Von Wächtern ist da die Rede, hässlich verunstalteten Wesen, die glatt aus einem Horror-Shooter stammen könnten. Magische Glyphen, die Sie mithilfe von Mausbewegungen auf den Monitor malen, helfen Ihnen, Ihre Aufgaben zu lösen, dienen als Waffe im Kampf, als Werkzeug, um Farbe zu gewinnen, oder starten ein einfaches Gespräch.

Das Malen der Zeichen klappt nach kurzer Eingewöhnungszeit ganz gut und ist besser gelungen als die übrige Steuerung. Oft bleibt man an Kanten hängen und die Geschwindigkeit, mit der man sich durch die Levels bewegt, ist zu langsam, was auf Dauer stört.

Worum es eigentlich geht und was hinter den Fürstinnen und Wächtern steckt, das erschließt sich nur schleppend und Sie müssen schon viel Geduld mitbringen.

Wer sich darauf einlässt, erfährt ein außergewöhnliches Spielerlebnis, in dem Sie vorsichtig zwischen den Parteien der Fürstinnen und der Wächter agieren, um deren Schwächen herauszufinden und sie gegeneinander auszuspielen. Das macht den Spielverlauf spannend, aber auch sehr schwer. Sie irren mitunter desorientiert durch die Leere, weil Sie nicht wissen, mit wem Sie jetzt am besten sprechen sollten. Das Journal listet zwar alle Aufgaben brav auf, vermittelt aber nicht, ob eine Quest nun erfüllt wurde.

Die Fürstinnen stellen den Schlüssel dar, um weitere Kammern in der Leere und damit neue Gebiete freizuschalten, die Wächter haben etwas dagegen. All das geschieht immer unter dem Gleichgewicht der Farben: Sie dürfen diese nicht verschwenderisch einsetzen, da sie endlich sind, müssen sie jedoch benutzen, weil Sie sonst nicht weiterkommen. Die ungewöhnliche Spielmechanik zu begreifen, ist für anspruchsvolle Spieler gedacht, ungeduldige Naturen sind schnell überfordert.

The Void passt in keine Genre-Schublade und ist nichts für Fans schneller, seichter Unterhaltung. Womit wir wieder bei der modernen Kunst wären, die auch nicht jedermanns Geschmack ist. ❑

4

DOPPELHERZ | Gesammelte Farbe ziehen Sie mit der Maus in Ihre maximal 21 verfügbaren Herzen. Dort verwandelt sie sich in benutzbares Nerva.

5

SCHÖNHEIT | Sie treffen in **The Void** auf elf geheimnisvolle Schwestern (Fürstinnen). Nur mit deren Hilfe überleben Sie in der Welt der Leere.

THE VOID

Ca. € 36,-
28. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ice-Pick Lodge
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel nutzt den SecuRom-Kopierschutz. Eine Online-Aktivierung ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kunstvolle Levelarchitektur, bizarr gestaltete Kreaturen
Sound: Tolle Atmosphäre durch den Einsatz melancholischer Musik und guter Sprecher
Steuerung: Die Fortbewegung ist zu träge, dafür geht das Zeichnen der Glyphen einfach von der Hand.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 2,0 GHz/AMD 2000+, 512 MB RAM, Geforce 5600/Radeon 9600
Empfehlenswert: Core 2 Duo 1,8 GHz/AMD X2 5000+, RAM: 1 GB (XP)/2GB (Vista), Geforce 8800 GT/9800 GT/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Auch wenn es in dem Spiel hauptsächlich um Farben geht, ist es nicht für Kinder geeignet. Die grotesk dargestellten Wächter sind furchteinflößend und abschreckend wie in einem Horror-Shooter. Blut- oder Splatter-Effekte sind nicht enthalten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nachdem die Version Release Candidate 2, die wir zunächst für den Test zur Verfügung hatten, noch mit massiven Balancing-Problemen zu kämpfen hatte, schaffte die Goldversion Abhilfe und bot einen reibungslosen Spielfluss. Abstürze gab es keine zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

- \+ Einzigartiger Grafikstil
- \+ 13 verschiedene Spielenden möglich
- \+ Hervorragende Soundkulisse
- \+ Sehr gut vertonte Texte
- \+ Unverbrauchte Spielidee
- \+ Viel Entscheidungsfreiheit
- \+ Anspruchsvolle, ernste Hintergrundgeschichte ...
- − ... die Ungeduldige sicher verzweifeln lässt
- − Schwerer, zäher Spielstart
- − Speichern nur auf der „Weltkarte" möglich
- − Die Fortbewegung ist (gewollt) träge und man bleibt oft an Kanten hängen.
- − Schwer durchschaubare und unklar definierte Aufgaben
- − Schwer zugängliche Thematik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

ENDSPURT | Die (leider übersetzten!) Demigods „Fackelträger" und „Unsauberes Biest" attackieren die Zitadelle des Gegners.

Demigod

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Reifer, flotter und stabiler: Dank Updates mausert sich Demigod doch noch zum Mehrspieler-Tipp.

Fast wär's schiefgegangen: Die ersten Tage nach seinem Release kämpfte Chris Taylors (**Supreme Commander**) neues Werk mit so üblen Verbindungsproblemen, dass man schon von Unspielbarkeit sprechen musste. Hätten wir **Demigod** unmittelbar nach seiner Veröffentlichung im Mehrspielermodus bewerten müssen, das Ergebnis wäre nicht mal in die Nähe einer 70er-Wertung gekommen. Wollte man etwa ein Match mit anderen Spielern starten, brach die Verbindung in den meisten Fällen ab. Warum das so war, begründete Brad Wardell, der Chef von Publisher Stardock: Da **Demigod** auf einen Kopierschutz verzichte, sei das Spiel binnen weniger Tage regelrecht von Softwarepiraten überrannt worden. Der Effekt: ächzende Server aufgrund zu vieler Nutzeranfragen. Seit dem Release haben die Entwickler aber eine Menge Probleme beseitigt, daher spielt sich **Demigod** nun endlich ziemlich rund.

Es ist kein Geheimnis, dass sich das Spiel deutlich an die **Warcraft 3**-Mod **Defence of the Ancients** anlehnt. Sein Schwerpunkt liegt daher auf dem Mehrspielerpart; Solospieler können aber auch eine Offline-Partie mit KI-gesteuerten Bots starten und so nach Herzenslust üben. Der Ablauf von **Demigod** ist grundsätzlich simpel: Zwei gegnerische Teams treten in einer riesigen Arena gegeneinander an. Und obwohl das Spiel erst mal wie ein Strategietitel aussieht, ist es doch eher ein Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Taktik. Vor einem Match sucht sich jeder Spieler eine Figur aus, einen **Demigod**. Nur acht solcher Helden stehen zur Wahl – zwar ein ziemlich mageres Angebot, doch dafür haben die Entwickler bereits Nachschub in Form von

HEKTISCH | Kämpfe sind manchmal etwas zu unübersichtlich. Gut spielbar bleibt das Geschehen aber trotzdem.

RÜCKZUG | An solchen Kristallen tanken die Demigods blitzschnell neue Kraft.

INTERVIEW MIT **BRAD WARDELL, GESCHÄFTSFÜHRER VON STARDOCK**

„Wir arbeiten derzeit an zwei neuen Demigods."

PC Games: In der ersten Woche, als Demigod erschien, war es für uns praktisch unspielbar. Wir versuchten es stunden- und tagelang, doch es kamen kaum Verbindungen zustande. Wenn du da in unserer Lage gewesen wärst, welche Wertung hättest du dem Spiel gegeben?

Wardell: „Wenn ich in dieser Lage gewesen wäre, hätte ich zuallererst mal versucht herauszufinden, ob diese Probleme womöglich an meinem Standort liegen könnten. Wenn ich zum Beispiel in Europa wäre und dort diese Verbindungsprobleme hätte, dann würde ich erst mal rausfinden, ob das Spiel überhaupt schon in Europa erschienen ist. Falls nicht, würde ich mit einer Bewertung bis zum Releasetag (22. Mai) abwarten. Sonst wäre es nämlich so, als würde man World of Warcraft bewerten, noch bevor es auf europäischen Servern läuft. Aber abgesehen davon würde ich das Spiel in diesem Fall ausschließlich anhand des Singleplayers bewerten. Also hätte ich eine 3.5 von 5 gegeben."

PC Games: Und nun, drei Wochen später – wie würdest Du werten? (Stand: 11. Mai 2009)

Wardell: „Basierend auf dem Update von heute, da würde ich sagen, es ist eine 4.5 von 5."

PC Games: Was ist denn eigentlich bei Release passiert? Habt ihr das Spiel zu früh veröffentlicht? Und welchen Einfluss auf die Probleme hatte die Tatsache, dass der Online-Shop Gamestop das Spiel unerlaubt einige Tage vor dem offiziellen Releasedatum veröffentlichte?

Wardell: „Das Spiel ist enorm abhängig von einer Reihe von Servern, welche die Spieler untereinander verbinden. Das System funktionierte in der Beta ziemlich gut. Nachdem Gamestop das Spiel allerdings zu früh veröffentlicht hatte, wurde es sehr schnell raubkopiert und so verbanden sich hunderttausende Spieler mit unseren Servern. Wir verbrachten dann zwar die erste Woche damit, dieses Problem zu lösen, doch für solch ein Szenario hatten wir einfach nicht die nötige Server-Infrastruktur.

Die vergangenen zwei Wochen haben wir deshalb darauf verwendet, eine skalierbarere Verbindungsarchitektur zusammenzustellen, die heute [11. Mai 2009] veröffentlicht wird."

PC Games: Wenn das Spiel dermaßen von Softwarepiraten überrannt wurde, sollte Stardock dann nicht seine strenge „Kein-Kopierschutz-Politik" lockern? Immerhin hatten diesmal die ehrlichen Käufer dadurch das Nachsehen.

Wardell: „Ein Kopierschutz verhindert keine Software-Piraterie. Die Mängel von Demigod sind Stardocks Fehler, nicht die der Raubkopierer. Wir waren einfach nicht darauf vorbereitet, dass so viele Softwarepiraten unser Spiel spielen würden. Wir hätten berücksichtigen und sicherstellen müssen, dass nur ehrliche Käufer Gebrauch von unseren kritischen Server-Ressourcen machen. Und das haben wir dann auch nach der ersten Woche getan."

PC Games: Wenn das Spiel läuft, macht's wirklich Spaß. Aber ich habe auch DotA gespielt – was sollte mich deiner Meinung nach überzeugen, stattdessen auf Demigod umzusteigen?

Wardell: „Beide Spiele sind in Sachen Gameplay grundverschieden. Sie gehören zum gleichen Genre, sind aber auf keinen Fall das gleiche Spiel. Für DotA-Spieler besteht der Vorteil bei Demigod vor allem darin, dass die Statistiken, Turniere und solche Dinge bereits Teil des Spiels sind. Außerdem ist die Setup-Zeit für Demigod sehr kurz – denn man braucht eben nur Demigod. Für DotA musst du dir erst mal eine Version von Warcraft 3 besorgen und dann die Mod herunterladen. Und natürlich gibt's da die grafischen Unterschiede, wie man sie bei fünf Jahren Differenz in der Technik nun mal hat."

PC Games: Derzeit umfasst das Spiel nur acht Demigods und eine Handvoll Karten. Kannst du schon verraten, wann das erste Inhalts-Update verfügbar sein und was es enthalten wird?

Wardell: „Eine Handvoll Karten? Das Spiel enthält acht Karten und jede davon unterscheidet sich stark von den anderen. Wir arbeiten derzeit mit Gas Powered Games an zwei neuen Demigods. Doch es ist nicht unser Ziel, Dutzende davon im Spiel zu haben. Stattdessen ist es uns wichtiger, dass jeder Demigod flexibel, einzigartig und gebalanced zu den anderen ist."

herunterladbaren Inhalten angekündigt. Und immerhin spielen sich alle Figuren tatsächlich wunderbar unterschiedlich, sodass für jeden Geschmack etwas dabei sein sollte.

Je häufiger ein Demigod kämpft, desto mehr Erfahrungspunkte häuft er an, was angenehm flott zu neuen Levelaufstiegen führt. So verbessern sich nicht nur die Statuswerte des Helden, sondern man darf auch Talentpunkte in einem Fähigkeitenbaum verteilen. Beispielsweise kann man dem Riesen The Rook beibringen, mit Gesteinsbrocken um sich zu werfen. Oder der Scharfschütze Regulus lernt, Tretminen auf dem Boden zu verteilen. Andere Helden meistern Heilzauber, Flächenangriffe, Kurzstreckenteleportation und zahllose weitere Fähigkeiten. Daher kann man alle Demigods auf mehrere Arten spielen, was die Partien spannend macht und der Langzeitmotivation gut tut.

Nur acht spielbare Karten sind derzeit in Demigod enthalten, das ist nicht viel. Doch die sehen dafür nicht nur irre gut aus, sondern sind auch fair und fordernd aufgebaut. Wie in vielen Strategietiteln sind die Karten grundsätzlich in der Mitte gespiegelt, sodass Chancengleichheit herrscht: Beide Seiten verfügen über eine Basis, während über den Rest der Arena Kontrollpunkte in Form von Fahnen verteilt sind. Letztere muss man so oft und so schnell wie möglich mit seinem Helden einnehmen, um wichtige Boni zu erhalten und Upgrades freizuschalten. Wer nun vielleicht doch ein Spiel der Marke Warcraft 3 erwartet, sei hiermit gewarnt: Es gibt keine Form von Gebäudebau und man darf auch nicht selbstständig neue Einheiten ausheben.

Das ganze Spiel konzentriert sich voll auf die Demigods – mit einer wichtigen Ausnahme: Jede Seite wird von kleinen Gruppen aus Standardeinheiten unterstützt, die regelmäßig durch Portale auf die Karte strömen und auf festgeschriebenen Bahnen gen Feindbasis marschieren. Diese Einheiten kann man nicht selbst kontrollieren! Und doch sind sie unerlässlich für einen Sieg, weshalb man ihre Portale unbedingt einnehmen und verteidigen muss.

Im Laufe einer Partie wandern Goldstücke auf das eigene Konto.

AUTOMATISCH | Die eigenen Truppen kontrolliert man nicht selbst, sie werden von der KI gesteuert.

MIT DOTA FING ES AN!

Das Spielprinzip von Demigod haben sich die Entwickler abgeschaut – von einer Wacraft-3-Mod.

Inspiriert durch die Starcraft-Karte Aeon of Strife kreierte ein Modder namens Eul eine besondere Karte für Warcraft 3. Ihr Name: Defense of the Ancients. Unter dem Kürzel DotA avancierte sie 2003 zum Mehrspieler-Hit. Nach der Veröffentlichung des Warcraft 3-Add-ons The Frozen Throne zog sich Eul aus der Entwicklung von DotA zurück und gab sein Projekt für andere Hobby-Bastler frei. Es entstanden zahlreiche Nachahmer, doch durchgesetzt hat sich nur einer: DotA Allstars gilt heutzutage als die beliebteste Warcraft 3-Mod. In den Partien steuern Sie ähnlich wie in Demigod einen Helden, leveln ihn auf und nutzen Spezialkräfte, um Feinde und den gegnerischen Tempel zu vernichten. Pro Seite kämpfen bis zu fünf menschliche Helden.

FAIR | Die acht fantastisch designten Karten sind symmetrisch aufgebaut. Die maximale Spieleranzahl liegt bei 5 vs. 5 pro Match.

◀ **SHOPPEN** | Gold investiert man entweder in neue Ausrüstung für den eigenen Helden oder man spendiert dem ganzen Team wichtige Upgrades – eine knifflige Entscheidung, die Planung erfordert.

◀ **VORMARSCH** | Die fest installierten Türme zu zerstören, ermöglicht es den eigenen Standard-Truppen, sich näher an die Feindbasis heranzuarbeiten.

▲ **KONTROLLE** | Solche Flaggen einzunehmen, ist kriegsentscheidend: Dank ihnen erhält man wichtige Boni, erreicht höhere Upgrade-Stufen und bekommt mehr Gold sowie zusätzlichen Einheitennachschub.

◀ **AUFGEWERTET** | Die Demigods steigen bei ausreichend Erfahrung im Level auf, dann darf man einen Punkt in einem Talentbaum verteilen. Schön: Die Vielfalt an Fähigkeiten erlaubt es, einen Demigod auf mehrere Arten zu spielen.

Besonders viel Knete gibt's für das Ausschalten feindlicher Helden – die Jagd auf gegnerische Demigods macht daher den wichtigsten und spaßigsten Teil des Spiels aus. Das kostbare Gold verprasst man in der eigenen Basis, genauer gesagt in zwei wichtigen Gebäuden. Eines ist die Zitadelle, das Zentrum – wird es zerstört, ist das Match vorbei. Dort kauft man Upgrades für sein Team, beispielsweise mehr Erfahrungspunkte für die befreundeten Demigods oder aber neue Truppentypen, die automatisch durch die Portale nachrücken. Während man anfangs nur schwaches Fußvolk als Verstärkung bekommt, sind es später heilende Priester, fliegende Engel oder zum Schluss sogar mächtige Belagerungsriesen. Das zweite wichtige Gebäude in der Basis ist der Shop: Hier kauft man seinem Helden neue Ausrüstung, Heiltränke, Spruchrollen und magische Orbs – ohne den ganzen Kram hat man keine Chance! Allerdings ist die Balance dieser Gegenstände noch mangelhaft, denn manche von ihnen sind so mächtig, dass andere dadurch überflüssig werden. Hier sollten die Entwickler noch mal nachbessern.

Grafisch ist Demigod ein Hammer. Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera kann man den hochdetaillierten Einheiten fast bis unter die Fingernägel schauen, die knalligen Waffen- und Zaubereffekte in Großaufnahme betrachten und – wenn man will – das gesamte Geschehen auch aus der weit entfernten Übersicht bewundern. Texturen, Effekte, Animationen – sieht alles großartig aus! Dazu ertönen nicht nur gute Soundeffekte, sondern auch eine stimmungsvolle, orchestrale Musikuntermalung, die sich sogar dem Spielverlauf anpasst.

Seit seinem Release wurde Demigod mehrmals mit Patches verbessert. Gut so! Trotzdem gibt es Mängel und die drücken auf die Wertung. Beispielsweise kann man andere Spieler in eine Freundesliste packen, das ist schön. Doch diese dann in ein Match einzuladen, das man selbst eröffnet hat, vielleicht per simplem Kontextmenü? Geht leider nicht. Stattdessen muss man jeden einzelnen Freund umständlich in einem Chatfenster antexten – und hat man das nicht bereits geöffnet, bekommt man nicht mal einen Hinweis, dass eine Nachricht eingegangen ist. Immerhin: Die einst langen Wartezeiten, die beim Verbinden mit anderen Spielern auftraten, wurden deutlich verkürzt. Es fehlt aber immer noch ein Support für Gilden und Spielergruppen. Auch bietet Demigod zwar einen Turniermodus, in dem sich zwei Parteien bekämpfen, doch in der Praxis hatten wir damit noch Probleme: Beispielweise hat uns das Spiel häufig mit KI-gesteuerten Bots anstelle von echten Spielern in ein Match verfrachtet – nervig. Und somit reicht es (bislang) nicht für einen Award. Sie erhalten das Spiel als Download über die Seite www.impulsedriven.com oder ab 22. Mai 2009 auch als klassisch verpackte DVD-Version im deutschen Handel. ❑

RUNDUMSCHLAG | Die Königin der Dornen entlädt eine Flächenattacke. So kommt sie schon früh im Match an viele Erfahrungspunkte.

KUNSTVOLL | Weit herausgezoomt, entfalten die fantasievollen Karten ihre ganze Schönheit.

1 **WARTEZEIT** | Der US-Anbieter Gamestop verkauft Demigod einige Tage vor seinem Release, der Verbindungsserver wird von Raubkopierern überrannt. Der Effekt: Wir bekommen in der ersten Woche praktisch kein Match zustande. **Demigod** ist im Mehrspielermodus nicht testfähig.

2 **UPDATE** | Die Entwickler spielen Patches auf, filtern die raubkopierten Versionen heraus. Obwohl das Verbinden zu anderen Spielern noch öfter mal ein wenig dauert, kommen doch genügend Matches zustande. Und die machen – das wussten wir schon aus der Beta – richtig Spaß.

3 **NACHGEBESSERT** | Bei Redaktionsschluss (12. Mai 2009) hat der Entwickler Gas Powered Games bereits reichlich nachgebessert. So geht das Verbinden zu anderen Spielern nun deutlich schneller, ist aber auch nicht fehlerfrei: Mal ist es eine Sache von Sekunden bis zum laufenden Match, mal wird der Verbindungsaufbau abgebrochen. Das ist nicht perfekt, nein. Aber es ist akzeptabel, zumal weitere Updates und ein schnellerer EU-Verbindungsserver folgen. Das Spiel selbst ist im Mehrspielermodus ein Kracher – taktisch, schnell und süchtig machend. Wir spielen weiter. Und weiter …

Motivationskurve

Testversion: DG MAIN. 1.00.0113 **Spielzeit (Std.:Min.):** 20:00

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Herausragend 10 – Sehr gut 9 – Gut 8 – Noch gut 7 – Befriedigend 6 – Ausreichend 5 – Mangelhaft 4 – Mangelhaft 3 – Ungenügend 2 – Ungenügend 1 – Ungenügend 0

SOLO | Da wir keine Mehrspielerpartien zustande kriegen, üben wir erst mal im Einzelspielermodus.

LERNFÄHIG | Das flotte Spielprinzip ist ruck, zuck kapiert – doch bis wir es meistern, kann es noch dauern.

AUSBLICK | Die Entwickler patchen fleißig weiter. Wir sind gespannt, wie sich **Demigod** in Zukunft spielen wird.

80 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Trotz des holprigen Starts schon jetzt ein klasse Multiplayer-Spiel."

Knifflig, ein Spiel wie **Demigod** fair zu bewerten! Einerseits ist es seit Ende April online erhältlich, inklusive fieser Verbindungsprobleme in den ersten Wochen. Andererseits wird das Spiel erst ab 22. Mai offiziell in Deutschland vertrieben, dann mit neuem EU-Server, von dem sich die Entwickler deutliche Leistungssteigerungen erhoffen. Wie bleibt man da fair? Immerhin war selbst **World of Warcraft** in den ersten Monaten von üblen Serverkrankheiten geplagt. Wir haben **Demigod** zumindest wesentlich länger getestet als ursprünglich geplant. Und nun, wo es deutlich weniger Verbindungsprobleme gibt, können wir dem Spiel auch die verdiente 80er-Wertung verleihen. Obwohl ich mir noch Nachschlag in Sachen Community-Features wünsche, gehört für mich ab sofort eine schöne Partie **Demigod** zum Feierabend dazu.

DEMIGOD

Ca. € 50,-
22. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Mehrspieler-Taktik
Entwickler: Gas Powered Games
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz. Nur für Internet-Spiele wird die Online-Plattform Impulse vorausgesetzt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssig, stilvoll, detailliert: klasse Einheiten, gute Effekte, bildschöne Arenen. Dank frei zoombarer Kamera schön übersichtlich.
Sound: Die Kommentare der Demigods sind gewöhnungsbedürftig. Soundeffekte und Musik haben sich jedoch Bestnoten verdient.
Steuerung: Man vermisst einige Komfort-Funktionen im Chat und für das Gruppenspiel. Die grundlegende Spielsteuerung ist aber gelungen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht spielbare Karten mit vier wählbaren Siegesbedingungen und vielen Einstellungsmöglichkeiten
Zahl der Spieler: Maximal zehn Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,3-GHz-Prozessor, 512 MB RAM, Radeon X1600/Geforce 6800
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 3-GHz-Multicore-Prozessor, 1 GB RAM, Radeon 2600/Geforce 7600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In **Demigod** geht es allein um das Austragen von Kämpfen. Deren Inszenierung ist aber völlig splatterfrei. Vereinzelte Bluteffekte gibt es zwar, die fallen aber kaum auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nach unzähligen Stunden in der Beta spielten wir **Demigod** noch einmal rund 20 Stunden in der finalen Verkaufsversion. Dabei machten sich noch einige kleinere Bugs bemerkbar. Die Entwickler haben seit Release bereits mehrere Patches aufgespielt, weitere sind geplant.

PRO UND CONTRA

+ Zugängliches Spielprinzip: simpel, aber süchtig machend
+ Sehr unterschiedliche Demigods
+ Schnelle, unkomplizierte Kämpfe
+ Tiefgang dank Items und Upgrades
+ Exzellente Grafik
+ Atmosphärischer Soundtrack
− Immer noch vereinzelte Verbindungsprobleme
− Nur acht Demigods und Karten
− Schwache Community-Features
− Balancing längst nicht perfekt
− Reizloses Turnier-Spiel
− Karger Einzelspielermodus

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Wolfgang Fischer

So sehen Kultspiele aus: Mit Flower-Power gegen unermüdliche Untote.

PC Games GOLD AWARD 07/2009 90

DAS FINALE | Die letzten zehn Levels im Abenteuer-Modus spielen auf dem Hausdach und erfordern eine neue Strategie.

ONKEL-DAVE-LADEN | Hier kaufen Sie für eingesammeltes Geld nützliche Gegenstände ein.

WALL-NUT BOWLING | Eines von 20 abgedrehten Minispielen: Räumen Sie viele Zombies in kurzer Zeit ab.

Plants vs. Zombies

Zombies wollen Ihr Gehirn fressen! Zwischen Ihnen und einer schmerzhaften Lobotomie der untoten Art stehen nur ein paar wehrhafte Pflanzen, die sich tapfer gegen die anrollenden Horden stellen.

So viel zur Story des wohl ungewöhnlichsten Tower-Defense-Konzepts seit Einführung dieser Spielart zu **Starcraft**-Zeiten. Sie wissen nicht, was Tower oder in diesem Fall Flower Defense bedeutet? Ziel des Spiels ist es, Gegner (hier: Zombies) davon abzuhalten, das Spielfeld (Ihren Garten) zu überqueren. Dies erreichen Sie durch geschicktes Setzen von Türmen (Pflanzen), die den Feind aufhalten und zerstören.

Dafür gibt es drei Arten von Pflanzentypen: Passive Einheiten wie Wall-Nuts halten die Zombies auf, fügen ihnen aber keinen Schaden zu. Für Letzteres ist die offensive Flora zuständig. Sie haben die Wahl zwischen Erbsenknarren, Katapulten, Bomben, fleischfressenden Pflanzen und vielen weiteren Schädlingspflanzen. Sonnenblumen versorgen Sie mit Sonnenenergie, die Sie benötigen, um Ihre aus knapp 50 Exemplaren bestehende Verteidigungsarmada in jedem Level neu aufzubauen. So vielseitig wie die Pflanzenwelt ist die Zombiefraktion: Stabhochspringer überspringen Hindernisse, Tänzer im Michael-Jackson-Thriller-Look rufen Verbündete herbei und Bungee-Zombies klauen Pflanzen vom Spielfeld.

Der Spielablauf an sich ist schnell erklärt. Vor jedem Ansturm sehen Sie, welche Zombietypen gleich Ihren Garten stürmen, und wählen aus dem Flora-Fundus die Verteidigung aus. Auf welche und wie viele Pflanzen Sie dabei zurückgreifen dürfen, hängt von Ihrem Fortschritt im 50 Level starken Abenteuer-Modus ab. Damit Ihnen so schnell nicht langweilig wird, bietet **Plants vs. Zombies** knapp 50 weitere Levels in den Spielmodi Überleben, Puzzle und Minispiele. Wer sich vom stressigen Geklicke erholen will, züchtet einfach Pflanzen im mitgelieferten Zen-Garden, den Sie aber freischalten müssen. Mit Geldstücken, die Sie im Verlauf des Spiels sammeln, dürfen Sie zudem nützliche, abgedrehte Gegenstände kaufen. So erhöhen Sie die maximale Menge an Pflanzen pro Spielstufe oder werten bestimmte Einheiten auf. ❑

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

„Unheimlich viel Spiel für wenig Geld"

Schon wieder ein 08/15-Tower-Defense-Klon? Weit gefehlt: **Plants vs. Zombies** ist alles andere als gewöhnlich. Das wird schon nach wenigen Spielminuten am herrlichen Humor und den liebevoll gestalteten Spielfiguren deutlich. Der eigentliche Star des Spiels ist aber das abwechslungsreiche Level-Design. Fast in jeder Spielstufe des Abenteuer-Modus erhalten Sie eine neue Pflanze. Richtig Laune machen auch die Bonus-Spielmodi. Vor allem die Minispiel-Herausforderungen haben es mir angetan. Ich könnte den ganzen Tag Wall-Nut Bowling oder Beghouled spielen!

PLANTS VS. ZOMBIES

Ca. € 20,-
5. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: PopCap Games
Publisher: PopCap Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Liebevoll gezeichnete, aber spärlich animierte Figuren auf größteils gemalten Hintergründe; nicht gerade umwerfend, aber durch und durch stimmig.
Sound: Einfache, aber witzige Soundeffekte und fast schon hypnotische Musik sorgen für eine passende Sounduntermalung.
Steuerung: Herrlich simpel: Mit der linken Maustaste pflanzen Sie Blumen, sammeln Sonnenenergie und Geld ein. Mehr braucht ein gutes Spiel nicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,2-GHz-Prozessor, 512 MB RAM (1 GB RAM für Vista), Internetverbindung
Empfehlenswert: Plants vs. Zombies ist nicht allzu hardwarehungrig. Die Minimumkonfiguration reicht aus.

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Auch wenn ganze Horden von Zombies hier Arme und Köpfe verlieren: Plants vs. Zombies ist kein brutales oder gewaltverherrlichendes Spiel. Dazu ist die ganze Aufmachung zu niedlich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (1.0)
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 4 8 12 14 16

Die ersten 20 bis 30 Levels sind für erfahrene Turmverteidiger einen Tick zu leicht. Danach zieht der Schwierigkeitsgrad etwas an. Für zusätzliche Motivation sorgen zahlreiche Herausforderungen in den drei Bonusmodi Überleben, Puzzle und Minispiele.

PRO UND CONTRA

- Liebevolle Grafikumsetzung
- Leicht zu erlernen
- Erstklassiges Level-Design
- Herrlich simple Steuerung
- Viel Spiel für wenig Geld
- Garantierte Langzeitmotivation durch abwechslungsreiche Bonusmodi und witzigen Shop für nützliche, aber teure Gegenstände

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 90

Von: Stefan Weiß

Der Erste Weltkrieg – ein Ritt durch die Hölle, im wahrsten Sinne des Wortes.

1

ABGEFACKELT | Bluteffekte wurden zwar entfernt, trotzdem geht es in Necrovision martialisch zu.

2

FUTURISTISCH | Solche abgedrehten Bossgegner wie diesen Skorpionpanzer bekommen Sie im Spiel zu Gesicht.

Necrovision

Einige Monate nach Veröffentlichung der Uncut-Version von **Necrovision** durch 505 Games bringt CDV den russischen Shooter, geschnitten und in deutscher Fassung auf den Markt, um Sie auf einen abstrusen Trip aus Horror- und Weltkriegs-shooter zu schicken.

Schauplatz: Verdun, 1916. Als amerikanischer Soldat Simon Bukner kämpfen Sie sich durch verschlammte Schützengräben, spießen feindliche Soldaten mit dem Bajonett auf und entkommen mit knapper Not einem Giftgasangriff. Der Auftakt des russischen Shooters ist ganz ordentlich, hinkt atmosphärisch jedoch Top-Spielen wie **Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)** hinterher. Das liegt vor allem am Plastiklook der Texturen, die sehr an **Cryostasis: Sleep of Reason** erinnern. Aber auch die Sprachausgabe lässt einen oft vor Grausen erschauern. Es scheint so, dass die Hersteller nur Geld für einen guten Sprecher übrig hatten, denn die Stimme der Hauptfigur ist gut vertont. Die übrigen Charaktere sind jedoch nur stümperhaft besetzt, so als hätte hier eine Laienspielgruppe ihren Text für die nächste Aufführung geübt. Zombies, die einem ein gekünsteltes „Ich bin böööse!" entgegenschmettern, kann man wirklich nicht ernst nehmen.

Moment, wieso Zombies? Wenngleich **Necrovision** als klassischer Weltkriegs-Shooter beginnt, entwickelt es sich schnell zu einem wilden Mix aus **Doom 3 (dt.)** und **Return to Castle Wolfenstein (dt.)**, garniert mit Anleihen aus Filmen wie **Blade** oder **Underworld**: Man konfrontiert Sie mit Untoten, Zombies, Dämonen, Vampiren und schließlich dem Teufel selbst. In der recht verwirrend erzählten Geschichte will Beelzebub mit seinen Dämonenhorden die Welt, ja sogar die ganze Galaxie durch Krieg, Vernichtung und Versklavung unterjochen. Dem gegenüber steht eine Allianz von Vampiren, die das verhindern will. Im Verlauf der zwölf Kapitel umfassenden Kampagne geraten Sie in diesen Konflikt der Mächte. Das Entwicklerteam beweist hier außerordentliche Kreativität und Mut, indem es munter Themen vermixt, die man so nicht erwarten würde. Beispielsweise, wenn Sie einen deutschen Wissenschaftler suchen, der finstere Experimente mit Menschen angestellt hat. Nachdem Sie unzählige Gegner erledigt haben, steigen Sie für den Bosskampf in eine Art Battlemech und beharken den Bösewicht, der einen Skorpionpanzer steuert – abgefahren. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Horror-Weltkriegs-Mix, wild und verwirrend."

Hui, hier wollten die Entwickler wohl alles zusammenschmeißen, was man in ein Actionspiel reinpacken kann. Anders kann ich mir den wilden Mix aus klassischem Weltkriegs-Shooter und Horror-Spektakel nicht erklären. Die Ideen sind ja gar nicht schlecht, bloß hapert es an der Umsetzung. Während die Bosskämpfe gut unterhalten, bleibt viel Spielspaß beim tumben Geballere in öden, in die Länge gezogenen, graubraun texturierten Levelabschnitten auf der Strecke. Da hilft auch die Direct-X-10-Variante nichts, die lediglich für ein paar hübschere Licht- und Schatteneffekte sorgt.

NECROVISION

Ca. € 28,-
28. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: The Farm 51
Publisher: CDV
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel wird mit dem SecuRom-Kopierschutz ausgeliefert.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zu trist gestaltete Levels, die Figuren erstrahlen in Plastik-Optik.
Sound: Ordentlicher Soundtrack und wuchtige Effekte, aber dürftige Sprachausgabe
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung mit umständlichem Waffenauswahlmenü

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Modi: Team-Deathmatch, Last Man Standing, Artefakt erobern, Free for All
Zahl der Spieler: Maximal 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,4 GHz/Athlon 64 +2800, RAM: 1 GB (XP)/1,5 GB (Vista), Geforce 7600GT/Radeon X1600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo 1,8 GHz/AMD X2 5000+, RAM: 2 GB (XP)/4GB (Vista), Geforce 8800 GT/9800 GT/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Die deutsche Version ist geschnitten, besiegte Gegner lösen sich in Luft auf. Untote Gegner weisen zerfetzte Gesichter auf und der Nahkampf mit dem Bajonett ist martialisch animiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 2 4 6 8 10

Ein Skriptfehler führte in der Einzelspielerkampagne dazu, dass wir nicht weiterspielen konnten. Erst ein Neustart des Levels schaffte Abhilfe. Der Mehrspielermodus ließ sich gar nicht erst starten.

PRO UND CONTRA

- ✚ Abwechslungsreiches Szenario
- ✚ Ungewöhnliche Story
- ✚ Spannende Bosskämpfe
- ▬ Grausig vertonte Dialoge
- ▬ Zu viele öde Levelabschnitte
- ▬ Hässlich texturierte Figuren
- ▬ Missionsziele sind oft unklar
- ▬ Fehlerhaftes Skripting
- ▬ Schlecht ausbalanciertes Kampfsystem

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

BÄM!

www.bamaward.de

Bestimme Deine Favoriten!

JETZT ABSTIMMEN!

Von: Felix Schütz

Originell, verrückt und ziemlich intensiv – ein kurioses Prügel-Fest aus dem Independent-Bereich.

TREFFER | In Nahkämpfen schwingt die Kamera passend zur Körperbewegung mit – die Action wirkt dadurch ziemlich glaubhaft.

PARTNERSCHAFT | Die meiste Zeit ist man mit der wild frisierten Deadra unterwegs.

GEGENWEHR | Diese Pistolen gehören zu den wenigen Schusswaffen, die man auch im Nahkampf noch halbwegs sinnvoll einsetzen kann.

Zeno Clash

Wir ersparen uns eine elegante Einführung. Denn der Action-Titel Zeno Clash wirft den Spieler ebenso unvorbereitet in seine skurrile Fantasy-Welt: Man schlüpft in die Haut des Kriegers Ghat, der gleich zu Beginn mit der jungen Frau Deadra aus einer Wüstenstadt flüchtet. Warum er das tut, ist schwer zu begreifen, denn die Geschichte wechselt munter zwischen Rückblenden und Gegenwart und hält sich mit erklärenden Details zurück.

Trotz verwirrender Story verblüfft das Spiel mit dichter Atmosphäre, vor allem dank seiner exotischen Schauplätze: Man bereist Wüsten und Wälder, durchstreift pechschwarze Täler, wagt eine Bootsfahrt auf einem violett schimmernden Fluss und liefert sich Feuergefechte im Schatten eines gewaltigen Wal-Kadavers. Zeno Clash mag zwar kurz sein, doch sein Reichtum an Locations hätte locker für zwei Spiele gelangt.

Der simple Spielablauf: Nach einer Zwischensequenz landet man in einem kleinen Level, wo man von einer Arena in die nächste gescheucht wird. Dort geht's ordentlich zur Sache, denn in Zeno Clash wird heftig mit den Fäusten geprügelt. Stures Tastenhämmern führt dabei nicht zum Erfolg; man muss seinen Feind genau beobachten, Schlägen ausweichen und rechtzeitig abblocken. Zur Wehr setzt man sich mit geschickten Angriffen und Schlagkombos, die alle ein intensives Nahkampfgefühl vermitteln.

Neben Knüppeln und Hämmern gibt es auch einige bizarr designte Schusswaffen, darunter Pistolen, ein Gewehr oder eine Armbrust. Und obwohl manche Levels den Einsatz solcher Knarren zwingend erforderlich machen, ist das Schießen kein Highlight des Spiels – schon allein weil die Waffen vergleichsweise schwach wirken. Die Inszenierung der heftigen Kämpfe fällt dabei unblutig und weitestgehend splatterfrei aus.

Die rund fünf Stunden Spielzeit klingen zwar nach wenig Inhalt, sind angesichts des niedrigen Preises aber fair. Das bizarre Independent-Action-Spiel gibt's online über Steam und Direct2Drive. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Kreativer Wahnsinn trifft auf deftige Prügeleien – cool!"

Ich verstehe es völlig, wenn jemand sagt: Das ist mir zu abgedreht. Auch ich fand Zeno Clash in manchen Momenten zu abgehoben, zu erzwungen in seinem skurrilen Design. Doch auch wenn die Story chaotisch daherkommt und es den Kämpfen an Abwechslung mangelt – Zeno Clash ist ein interessantes, kerniges Prügelspiel, das zwar nicht uneingeschränkt begeistert, aber doch seine Daseinsberechtigung hat. Schade allerdings, dass die Entwickler sich auf die Kämpfe konzentriert und Puzzles dafür ausgelassen haben. So reicht's nur zum sehr guten Mittelmaß.

ZENO CLASH

Ca. € 16,-
21. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: ACE Team
Publisher: ACE Team
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Source-Engine (Half-Life 2) sorgt trotz ihres Alters für eine feine Optik: Flüssige Animationen, schöne Texturen, detailreiche Charaktere – nicht topmodern, aber gut.
Sound: Die Musik wirkt manchmal billig und einige der englischen Sprecher klingen etwas amateurhaft.
Steuerung: Simple, eingängige Maus-Tastatur-Steuerung. Gut durchdacht!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kein echter Multiplayer: Im Challenge-Modus absolviert der Spieler besonders schwere Arena-Kämpfe. Seine Leistungen kann er in einer Online-Rangliste vergleichen.
Zahl der Spieler: 1

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): P4 mit 3,0 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Ati 9600/Nvidia 6600
Empfehlenswert(Herstellerangaben): Core-2-CPU mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, Ati X1600/Nvidia 7600

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das gesamte Spiel besteht aus einer Abfolge von Kämpfen, sowohl mit Knüppeln als auch mit Schusswaffen. Blut fließt dabei kaum, doch die Inszenierung aus der Ego-Sicht ist trotzdem ziemlich brutal.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00

Spielspaß ▸ 0–10 · Stunden ▸ 0 1 2 3 4 5

Zeno Clash ist zum Budget-Preis (rund 16 Euro) über Steam und Direct2Drive erhältlich. Nach der Story-Kampagne lockt noch ein zusätzlicher Challenge-Modus.

PRO UND CONTRA

- ＋ Fantastischer Grafikstil
- ＋ Intensive Nahkämpfe
- ＋ Bizarre, exotische Spielwelt
- ＋ Klug durchdachte Steuerung
- − Schwer nachvollziehbare Story
- − Lineare, kleine Levels
- − Keine Puzzles oder Secrets
- − Schwach wirkende Schusswaffen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

Von: Christian Schlütter

Reife Leistung! Ein russisches Hardcore-Strategiespiel überzeugt mit Atmosphäre und guten Missionen.

WAHNSINN | Die Russen schicken Gefangene als „Freiwillige“ durch ein Minenfeld – ein Todeskommando!

MATERIALSCHLACHT | Panzer sind keine unverwundbaren Stahlungetüme. Der Verschleiß ist oft immens!

BOLLWERK | In einigen Missionen verteidigen Sie Anhöhen oder Festungen. Ganz schön spannend!

Men of War

Die russischen Strategie-Experten von 1C Company und Best Way führen die Tugenden und Laster der beiden Vorgänger **Soldiers: Heroes of World War 2** und **Faces of War** konsequent fort. **Men of War** ist packend inszeniert, überzeugt mit tollen Missionen, aber bleibt für Nicht-Experten aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades leider unzugänglich.

Wie schon die ersten beiden Titel spielt **Men of War** im Zweiten Weltkrieg. In drei Kampagnen steuern Sie zunächst sowjetische, dann deutsche und schließlich alliierte Kampfverbände über die Schlachtfelder. Dabei erleben Sie die Geschichte immer aus der Sicht von ein oder zwei Protagonisten: Ein Ex-Pazifist muss für die Amerikaner an die Front, ein russisches Brüderpaar verliert sich im Chaos des Krieges. Durch diese intime Erzählweise gewinnt das Spiel stark an Atmosphäre. Die einzelnen Missionen sind perfekt durchdacht, oft in mehrere Einzelschritte unterteilt. Riesige Materialschlachten wechseln sich dabei mit Einzelgänger-Aufträgen ab. Das wirkt hier nicht, wie in vielen anderen Titeln, aufgezwungen, sondern ist sinnvoll in die Story eingebettet. Zudem hat jeder Ihrer Soldaten ein eigenes Inventar und darf Verbandszeug, Waffen und Munition benutzen.

Wer Missionen und Atmosphäre genießen will, sollte aber Erfahrung und Ausdauer mitbringen. **Men of War** ist für Anfänger eine der frustrierendsten Strategie-Erfahrungen der letzten Jahre. Der Schwierigkeitsgrad ist enorm hoch. Hinzu kommt, dass teilweise Missionsziele falsch angezeigt werden und die Wegfindung Ihrer Panzer bei Gruppenbewegungen oder Hindernissen aussetzt. ❑

MEINE MEINUNG | Christian Schlütter

„Gelegenheitsspieler fühlen sich um tolle Missionen betrogen!“

Ich schrieb es bereits im **Elven Legacy**-Test (auf pcgames.de, Webcode: 27JD): Russische Studios haben die Angewohnheit, quälend schwere Strategiespiele zu fabrizieren. Bei **Men of War** stört mich das nicht. Denn obwohl ich einige Levels teilweise 10 bis 20 Mal neu starten musste, hielt mich der Titel durchgängig unter Strom. Wer durchhält und über einige Bugs der deutschen Version hinwegsieht, findet bei **Men of War** ein unglaublich durchdachtes Missions-Design, das selbst den ewigen Platzhirsch **Company of Heroes** alt aussehen lässt.

MEN OF WAR

Ca. € 39,-
14. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Best Way/1C Company
Publisher: cdv Software
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Installation von DVD, für Internet-Partien müssen Sie den CD-Key eingeben.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Matschige Texturen und veraltete Zwischensequenzen. Grafisch kann **Men of War** nicht mithalten.
Sound: Die Qualität der deutschen Sprecher schwankt zwischen ausgezeichnet und einschläfernd.
Steuerung: Die Benutzeroberfläche ist aufgeräumt, bietet Experten aber trotzdem genug Möglichkeiten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs verschiedene Spielmodi mit über 20 Karten im Internet oder über das Netzwerk
Zahl der Spieler: Bis zu 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,6 GHz (Athlon 3000+), 1 GB RAM, Geforce 6200
Empfehlenswert: Core 2 Duo 2,33 GHz (Athlon X2 5000+), 2 GB RAM, Geforce FX 8600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Keine explizite Gewaltdarstellung, dafür Kriegsalltag. Sicher kein Kinderspiel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.022.1
Spielzeit (Std.:Min.): 23:15

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 6 12 18 24

Wir spielten die deutsche Verkaufsversion mit der Patch-Nummer 1.022.1. Abstürze traten nicht auf. Einige Bugs nervten. Bei Erscheinen des Heftes ist aber schon ein neuer Patch erschienen, der viele Probleme beheben soll.

PRO UND CONTRA

- + Atmosphärische Präsentation, mitreißende Geschichte
- + Durchdachte und abwechslungsreiche Missionen
- + Motivierende Rollenspielaspekte, forderndes Mikro-Management
- − Schwierigkeitsgrad ist teilweise frustrierend hoch
- − Wegfindung der Fahrzeuge bei Gruppenbewegungen mangelhaft
- − Oftmals werden Missionsziele verwirrend angezeigt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Felix Schütz

Sieht aus wie Puzzle Quest und spielt sich auch so. Das ist Fluch und Segen zugleich.

KNOBELSPIEL | Das Puzzle-Kampf-system ist fairer und zugänglicher als noch im ersten **Puzzle Quest**.

DRAUFSICHT | Die triste Übersichtskarte dient nur der Orientierung – taktisches Vorgehen ist nicht gefragt.

SCHLICHT | Dialoge erzählen die belanglose Fantasy-Handlung in schmucklosen Standbildern.

Puzzle Kingdoms

Nach dem enttäuschenden **Puzzle Quest Galactrix** (PC-Games-Wertung: 79) haben sich viele Fans gewünscht, die Entwickler Infinite Interactive mögen sich für das nächste **Puzzle Quest** doch wieder am ersten Teil der Reihe orientieren. Womöglich ist das der Grund, weshalb **Puzzle Kingdoms** so uninspiriert wirkt.

Alles wie gewohnt: Auf einer tristen Übersichtskarte klickt man seinen Helden von einem Standort zum nächsten und lässt ihn dutzende Schlachten ausfechten. Anders als in **Puzzle Quest** ist aber nur eine Figur – männlich oder weiblich – im Angebot. Die nimmt zwar die Hauptrolle in der (einfallslosen) Fantasy-Geschichte ein, hat mit dem eigentlichen Spielgeschehen aber nichts zu tun. Stattdessen stoßen im Spielverlauf zahlreiche Helden zur eigenen Party hinzu, die zwar individuell mit Zaubern und Items ausgerüstet werden, sonst aber erschreckend gesichtslos bleiben.

Die Kämpfe erinnern wieder an den Knobel-Klassiker **Bejeweled**. Bedeutet: Die Steine fallen von oben nach unten. Auch hält sich der Frustfaktor diesmal sehr in Grenzen, da Gegner nur noch selten eine Zufallskombo nach der anderen landen und es zudem kaum noch möglich ist, Extrazüge zu ergattern – es sei denn, man trägt ein spezielles Item. Sinn des Ganzen ist es abermals, drei Steine der gleichen Sorte aneinanderzureihen. Dafür gibt's verschiedenfarbige Punkte gutgeschrieben, mit denen man aber diesmal keine Zauber wirkt, sondern Einheiten in die Schlacht führt. Bogenschützen, Drachen, Paladine und viele mehr kauft man sich für Gold nach, sollte einer von ihnen im Kampf fallen. Da man aber nur vier solche Einheiten mit in die Schlacht führen darf, muss man sich die Truppenzusammenstellung gut überlegen – das sorgt für Abwechslung zwischen den ganzen Puzzle-Partien.

Auch Ausrüstungsgegenstände und Zauber lassen sich nur begrenzt mitführen, sodass auch hier etwas Planung nötig ist. In der Theorie wäre dieser Teil des Spiels sogar richtig taktisch und spannend, doch in der Praxis nimmt sich die ganze Mechanik selbst den Wind aus den Segeln – das Spiel ist nämlich so einfach, dass man einfach blind drauflospuzzeln kann. ❑

MEINE MEINUNG | Felix Schütz

„Gutes Knobelspiel mit schwachem Drumherum."

Das grundlegende Puzzle-System – also die Steine aneinanderreihen und im Kampf die eigenen Truppen einsetzen – finde ich cool, fast süchtig machend! Warum hat man das nicht vernünftig ausgebaut? Zu einem tiefgehenden Rollenspiel-Taktik-Mix, garniert mit einer epischen Story und einer Handvoll moralischer Entscheidungen? All das fehlt hier einfach – man bekommt stattdessen ein streng lineares und schwach inszeniertes Knobelspiel, das zwar gut die Zeit vertreibt, aber längst nicht so im Gedächtnis bleibt wie seinerzeit das erste **Puzzle Quest**.

PUZZLE KINGDOMS

Ca. € 19,-
18. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Knobelspiel/Taktikspiel
Entwickler: Infinite Interactive
Publisher: Zoo Publishing
Sprache: Englisch, Französisch, Spanisch. Kein Deutsch.
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Über den Zeichenstil der Figuren-Standbilder lässt sich streiten. Über die verschiedenen Übersichtskarten nicht – die sind hässlich.
Sound: Sprachausgabe gibt's nur in den seltenen Zwischensequenzen. Die Musik hingegen ist gut.
Steuerung: Komfortables Puzzeln, aber umständliche Menüs

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Man kann nur ein Match am gleichen PC gegeneinander spielen – Online-Partien sind nicht möglich!
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Nvidia-Grafikkarte ab der 5er-oder Ati-Grafikkarte ab der 8er-Serie. Die empfohlenen Anforderungen liegen knapp darüber.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Der Held der Geschichte unterjocht scheinbar wahllos andere Königreiche. Gewaltdarstellung gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 14:00

Spielspaß ▸ 0–10; Stunden ▸ 0 2 4 6 8 10 12 14

Wir spielten das Spiel ohne Abstürze oder erkennbare Bugs durch. **Puzzle Kingdoms** ist online über Steam oder Direct2Drive erhältlich. Ärgerlich: Unserer Steam-Version fehlte ein digitales Handbuch.

PRO UND CONTRA

- + Süchtig machendes Puzzeln
- + Große Auswahl an Einheiten und Ausrüstungsgegenständen
- + Angenehm frustfreie Kämpfe
- + Stimmungsvoller Soundtrack
- − Schwache, streng lineare Story
- − Keine Entscheidungen oder taktisches Vorgehen auf der Karte
- − Gesichtslose Helden
- − Eintöniges Spielprinzip
- − Kein Online-Multiplayer
- − Insgesamt deutlich zu leicht
- − Sterile, detailarme 2D-Grafik
- − Etwas unkomfortable Menüs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Marc Brehme

Im fünften Abenteuer des Detektivs jagen Sie den berüchtigten britischen Serienmörder.

FREUND UND HELFER | Holmes und Watson liefern auf der Polizeistation neue Fakten zum Fall ab.

Sherlock Holmes versus Jack the Ripper

Als 1888 eine grausame Mordserie an Prostituierten in London die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzt, nimmt sich der berühmte Detektiv Sherlock Holmes der Sache an. Gemeinsam mit Kollege Dr. Watson untersucht er in seinem fünften PC-Abenteuer, welcher Verbrecher für die verstümmelten Frauenleichen verantwortlich ist.

Sie führen abwechselnd Holmes oder Watson per Point&Click-Steuerung oder in der Ego-Sicht durch die verwinkelten, düsteren und schmutzigen Gassen im Londoner East End und versuchen, dem von der Presse auf den Namen Jack the Ripper getauften Killer auf die Spur zu kommen.

Den Opfern wurden die Kehlen aufgeschlitzt und Organe, etwa die Gebärmutter, entfernt. Sie untersuchen die Leichen in einer Nahansicht und bringen Ihre Hinweise dann zu Hause in der Baker Street auf einer Pinnwand in kausale Zusammenhänge. So erschließt sich Ihnen dann zum Beispiel, dass einfacher Raubmord als Motiv nahezu ausscheidet, weil alle Opfer arme Schlucker waren. Danach beginnt dann der nächste Spielabschnitt – meist mit einem automatischen Wechsel der Spielfigur.

Die anderen Rätsel folgen dem Muster „Bringe mir dieses, dann gebe ich dir jenes" und erfordern daher mehrfaches Besuchen der Schauplätze und etliche Gespräche. Als praktisch erweist sich dabei die auf der Karte integrierte Schnellreisefunktion. Während der Ermittlungen lösen Sie kleine Knobeleien und Minispiele, bei denen Sie etwa Schiebepuzzles lösen, zerrissene Papierdokumente wieder zusammensetzen oder ein Magnetspiel von schwankender Qualität meistern. In Deutschland wird das Spiel erst am 14.08.09 erscheinen. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme

„Spannende Detektiv-Knobelei in düsterem Ambiente"

Mein letztes Sherlock-Holmes-Abenteuer war Das Geheimnis des silbernen Ohrrings und liegt damit mehr als vier Jahre zurück. Eigentlich hatte ich erwartet, dass die Nachfolger einmal mit deutlich besserer Grafik ausgestattet werden, aber Pustekuchen. Zugegeben, London sah damals nun einmal dreckig, düster und wenig farbenfroh aus, aber einige schärfere Texturen hätten der 3D-Ansicht definitiv nicht geschadet. Das Adventure punktet mit spannenden Ermittlungen, die aber durch manchmal eher nervige Minispielchen unterbrochen werden.

ADLERAUGE | Die ermordeten Frauen untersuchen Sie in der Nahansicht mit der Lupe, um jeden auch noch so kleinen Hinweis zu entdecken.

ZEITSPIEL | Beim zweiten Mordfall (Annie Chapman) müssen Sie mithilfe aller gesammelter Zeugenaussagen eine exakte Zeitlinie basteln.

SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

Ca. € 40,-
14. Mai 2009 (USA/Frankr.)
14. August 2009 (Deutschl.)

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Focus Home Interactive
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Tages-Kopierschutz. Keine Aktivierung. Die DVD muss sich zum Spielen im Laufwerk befinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute, atmosphärische 2D-Ansicht, in 3D hingegen etwas detailarm, aber schicke Charaktere
Sound: Gute, stilechte Sprachausgabe, hochwertige, klassische Musik, die sich aber oft wiederholt, passende Hintergrundgeräusche wie Gemurmel, Hundegebell, Kaminprasseln.
Steuerung: In der 3D-Ansicht fällt das Finden der Hotspots teils schwer, komfortable Schnellreisefunktion

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): AMD Athlon XP 1900+ oder Intel Celeron 2.0, 512 MB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 128 MByte RAM, WinXP SP2/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft. Für die deutsche Version wird das USK-Siegel „Freigegeben ab 12 Jahren" beantragt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: englische Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 7:10 (von geschätzten ca. 15 Stunden)

Spielspaß / Stunden

Wir testeten die Review-Version der englischen Fassung, die am 14. Mai nur in Frankreich und Nordamerika erschienen ist. Während des Tests ergab sich eine unlogische Stelle, die ein Plotstopper hätte sein müssen. Durch einen inaktiven Hotspot konnten wir den Bauchraum einer Leiche nicht untersuchen und dadurch notwendige Hinweise nicht sammeln. Allerdings schloss Holmes die Hinweissammlung trotzdem ab – und das Spiel ging weiter, obwohl das gar nicht hätte sein können.

PRO UND CONTRA

- + Motivierende Geschichte
- + Spannende Ermittlungen
- + Atmosphärische Spielwelt
- + Stilvolle Vertonung
- + Zwei Charaktere spielbar, …
- − … die sich aber total gleich spielen
- − Schwankende Rätselqualität
- − Teils nervige Minispiele

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selbst bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: ein echtes Meisterwerk!
04/09 I THQ I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 I Sega I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Battleforge
Innovatives Sammelkartenspiel trifft Online-Strategie. schnell, spaßig, süchtig machend!
06/09 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims

NEUZUGANG
Die Sims 3
Umfangreicher, detaillierter, aber auch etwas unübersichtlicher ist EAs dritte Lebens-Sim.
07/09 I Electronis Arts I Ca. € 50,-
USK: Ab 6 Jahren
89

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter Caesar 4 ein.
04/09 I Kalypso Media I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Einzelspieler-Shooter

Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 35,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 I Eidos I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action & Action-Adventures

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 | Rockstar Games | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 | Ubisoft | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Tom Clancy's H.A.W.X.
Spannendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Die Story fällt jedoch platt aus.
05/09 | Ubisoft | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Mirror's Edge
Durchgestyltes Ego-Jump&Run. Fühlt sich irre an, ist aber auch frustig und etwas zu kurz.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
82

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Bully: Die Ehrenrunde
Witziges und ideenreiches Schulhof-Abenteuer, dessen PC-Steuerung ein wenig nervt.
01/09 | Take 2 Interactive | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
81

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 | Ubisoft | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
84

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Sacred 2: Fallen Angel
Gutes Hack'n-Slay mit massenhaft Items und riesiger Welt. Einige Bugs nerven aber.
12/08 | Deep Silver | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
79

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
94

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Runes of Magic
Das Spiel kommt ohne monatliche Gebühren aus und liefert trotzdem gute Fantasykost.
06/09 | Frogster | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
84

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
78

Adventures

The Book of Unwritten Tales
Liebenswürdige Helden, coole Insider-Gags und eine tolle Präsentation – Referenz!
06/09 | HMH Interactive | Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
85

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 25,-
USK: Nicht geprüft
82

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
84

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Ceville
Trotz schwacher Präsentation: Eine sympathische Gag-Parade mit tollen Sprechern.
04/09 | Kalypso | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
83

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Sportspiele

Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
83

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

Flatout 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Empire Interactive | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 | Empire Interactive | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
81

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

DHL

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 9.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

17" WXGA

HDMI

Achten Sie auf Intel Inside®

- Intel® Pentium® T4200 Prozessor mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600M GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), Gigabit LAN, 2.0 Sound, 3in1 Cardreader, 1x E-SATA, 3x USB 2.0, HDMI, Li-Ion Akku, Webcam, 56k Modem, Wireless LAN

499.- €

oder Finanzkauf [2] ab 16,19€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7483

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.99

15,4" WXGA ALUMINIUM DESIGN

- AMD Athlon™ 64 X2 QL-64 mit 2x 2.1 GHz
- 2048MB DDR2-Speicher 667MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Mobility Radeon® HD3470 X2
- DVD-ROM/CD-RW Combo Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 3x USB 2.0, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader, 2.0 HD Audio

399.- €

oder Finanzkauf [2] ab 18,48€/mtl. Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 7475

Inklusive Windows Vista® Home Basic 448.99

15,4" WXGA

Achten Sie auf Intel Inside®

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

599.- €

oder Finanzkauf [2] ab 17,07€/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 7361

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658.99

17" WXGA+

Achten Sie auf Intel Inside®

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WXGA+ Glare Type Display (1440x900 Pixel), Gigabit LAN, 1x E-SATA, 56k Modem, 2.0 HD Audio, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N , 3x USB 2.0, 4in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

739.- €

oder Finanzkauf [2] ab 17,19€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7422

Inklusive Windows Vista® Home Premium 798.99

15,4" WSXGA ALUMINIUM DESIGN

Achten Sie auf Intel Inside®

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WSXGA+ Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, 4x USB 2.0, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1299.- €

oder Finanzkauf [2] ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7442

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40 0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?

Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!

one

Achten Sie auf Intel Inside®

NVIDIA GeForce

Intel® Core™ 2 Duo E7400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo E7400 (2x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Front USB

499.- €

oder Finanzkauf [2] ab 16,19€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7387

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99

Intel® Core™2 Quad Q8200

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 275
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

699.- €

oder Finanzkauf [2] ab 16,26€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7480

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM Dual-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

979.- €

oder Finanzkauf [2] ab 18,33€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7431

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1058.99

Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (BeQuiet!) Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

1249.- €

oder Finanzkauf [2] ab 23,38€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7432

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1368.99

Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

1449.- €

oder Finanzkauf [2] ab 27,13€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7473

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1668.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

USB-STICK
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003441

STYX GAMING MOUSE
Dieses Präzisionsinstrument wird Ihr Spielerlebnis auf eine höhere Ebene bringen. Nutzen Sie die vielen Eigenschaften der Styx Gaming Mouse, um Ihr Spiel zu verbessern und Ihre Gegner zu schlagen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003522

Exklusiv: Der PCG-PC Limited Edition

Von: Alexander Bohnsack

In streng limitierter Auflage gibt es jetzt den PC-Games-PC - in exklusivem Gewand und auf 20 Stück begrenzt.

Spieletaugliche Komplett-PCs sind rar...." – mit diesen Zeilen haben wir in der PC Games 04/09 den ersten PC-Games-PC aus der Taufe gehoben. Jetzt, drei Monate später hat sich der PC-Games-PC in der Nvidia-Edition zu einem echten Hit entwickelt. Deshalb gibt es nun den ersten PC-Games-PC als Limited Edition in einer streng limitierten Kleinserie. Gebaut und verkauft wird der PC von Alternate (www.alternate.de/PC-Games)

Das Gehäuse Cooler Master CM 690 in der Nvidia-Edition in schwarz-grünem Look und seitlichem Window-Kit sorgt für den wohl auffälligsten Unterschied zur regulären Ausführung des PC-Games-PCs. In Sachen Funktionalität hat das Gehäuse mehr zu bieten als das Serienmodell: Kabelführung, Netzteil im Gehäuseboden und drei Gehäuselüfter für eine optimierte Luftzirkulation zur Kühlung der Komponenten.

Zwar setzen wir im PC-Games-PC Limited Edition auf die bewährten Bauteile des regulären Serien-PCs, dennoch profitiert die auf 20 PCs limitierte Sonderauflage bei den Bechmarks vom technischen Fortschritt bei den Grafikkarten.

Das Gespann aus Intels Core 2 Duo E8400 und einer aktuellen Geforce GTX 260-216 mit 896 MB Videospeicher sorgt in Spielen für ausreichend Spieleleistung. 4 GB DDR2-800 RAM von A-Data senken die Ladezeiten in Spielen – ideal für das mitgelieferte 64-Bit-Betriebssystem Windows Vista Home Premium.

Das Fundament des PCG-PCs Nvidia-Edition Rev. 1.0 stellt das Asus-Mainboard P5Q-Pro. Die Energieversorgung übernimmt ein PRO82+ 525W von Enermax. 640 GB Festplattenspeicher auf Samsungs HD6402JJ aus der Spinpoint-F1-Serie sollten selbst Spieler mit einer umfangreichen Bibliothek an Lieblingstiteln nicht vor Platzprobleme stellen. ❑

STRENG LIMITIERT! NUR 20 STÜCK VERFÜGBAR!

GRÜN UND GROSS | Ein Blick auf das Gehäuse verrät, wer die Grafikkarte gebaut hat.

PCG-PCs	Rev. 1.0 NEU	Rev. 1.0	Rev. 1.0
Produkt	**PCG-PC Limited Edition**	**PCG-PC (Nvidia-Edition)**	**PCG-Raid-PC**
Hersteller/Webseite	Alternate (www.alternate.de/pcg)	Alternate (www.alternate.de/pcg)	Alternate (www.alternate.de/pcg)
Weitere Informationen	www.pcgames.de	www.pcgames.de	www.pcgames.de
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung			
Prozessor	Intel Core 2 Duo E 8400	Intel Core 2 Duo E 8400	Intel Core 2 Duo E 8400
Grafikkarte	Geforce GTX 260 (216 ALUs) 896 MB	Geforce GTX 260 (216 ALUs) 896 MB	Geforce GTX 260 (216 ALUs) 896 MB
Mainboard	Asus P5Q Pro	Asus P5Q Pro	Asus P5Q SE
Festplatte	Samsung F1 HD642JJ 640 GB	Samsung F1 HD642JJ 640 GB	Samsung F1 HD103UJ 1.000 GB
Speicher	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM
Netzteil	Enermax Pro82+ 525W	Enermax Pro82+ 525W	Enermax Pro82+ 525W
CPU-Kühler	Intel boxed Kühler	Intel boxed Kühler	Intel boxed Kühler
Gehäuse	Cooler Master CM 690 Nvidia Edition	Cooler Master Centurion 534 Black	Cooler Master Sileo 500
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS
Gehäuselüfter	Sharkoon Silent Eagle 2000	Sharkoon Silent Eagle 2000	Cooler-Master-Gehäuselüfter
Praxistest			
Lautstärke 2D (0,5 m)	2,4 Sone/36 dB(A)	2,2 Sone/35 dB(A)	1,3 Sone/30 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,6 Sone/39 dB(A)	2,7 Sone/39 dB(A)	1,7 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,7 Sone/33 dB(A)	1,6 Sone/33 dB(A)	0,7 Sone/27 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	2,1 Sone/34 dB(A)	2,1 Sone/34 dB(A)	1,1 Sone/30 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	88 Watt (Leerlauf)	89 Watt (Leerlauf)	93 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 213 Watt	Maximal 214 Watt	Maximal 213 Watt
3D Mark 06	13.850 Punkte	13.780 Punkte	11.874 Punkte
3D Mark Vantage	12.240 Punkte	11.814 Punkte	10.371 Punkte
Preis	919 Euro €919,-	869 Euro €869,-	799 Euro €799,-

KONTAKTLEISTE | Edel und funktionell – die Anschlüsse für USB, Firewire, Kopfhörer und Mikrofon auf der Oberseite.

DURCHBLICK | Das grüne Sichtfenster auf der linken Gehäuseseite gibt den Blick auf die Komponenten frei.

07/09

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TESTS | TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

PHENOM II X4 955 BE UND X4 945

AMD: NEUE SPIELER-CPUS ZUM FAIREN PREIS

Phenom-II-Prozessoren bieten viel Spieleleistung zum guten Preis. Nun hat AMD zwei neue flotte Modelle im Programm. Anders als die bisher schnellste AMD-CPU Phenom II X4 940 BE eignen sich die neuen Varianten X4 955 BE (220 Euro) und X4 945 (210 Euro) sowohl für Platinen mit Sockel AM2+ samt DDR2-RAM als auch für AM3-Boards mit DDR3-Unterstützung. Der X4 945 taktet wie der X4 940 BE mit 3 GHz. Beim X4 955 BE sind es 3,2 GHz.

Der Cache ist bei allen drei Modellen gleich groß: Der L2-Cache fasst zwei MB, der L3-Cache hingegen sechs MB. Damit bietet der X4 945 mit DDR2-RAM die gleiche Leistung wie der X4 940 BE. Der X4 955 BE ist bei Spielen wenige Prozentpunkte schneller und liegt fast auf dem Niveau des teureren Core 2 Quad Q9650.

Info: **www.amd.com/de-de | Webcode: 26G4**

RADEON HD 4770

NEUER GRAFIKKARTEN-SPARTIPP

Genau wie mit den beiden neuen Phenom-II-CPUs (siehe Meldung oben) liefert AMD auch mit dem aktuellen Grafikchip Radeon HD 4770 viel Spieleleistung für wenig Geld: Entsprechende HD-4770-Grafikkarten kosten derzeit rund 95 Euro und liegen bei unseren Spiele-Benchmarks meist vor den ähnlich teuren Modellen Radeon HD 4830 und Geforce 9800 GT. Sie erreichen sogar fast das Niveau der teureren Karten HD 4850 und 9800 GTX.

Der HD-4770-Chip nutzt genau wie der HD 4830 640 Shader-Einheiten und kann auf 512 MB zurückgreifen. Während Karten mit dem älteren Chip HD 4830 jedoch mit 575/900 MHz (Chip/Speicher) arbeiten, sind es bei den neuen und schnelleren Karten 750/800 MHz. Zudem ist der Standardkühler für HD-4770-Karten erfreulich leise.

Info: **www.amd.com/de-de | Webcode: 26G5**

MSI N260GTX LIGHTNING PCGH-EDITION

TOP-GRAFIKKARTE FÜR SPIELER

Bei der N260GTX Lightning PCGH-Edition haben unsere Kollegen von der PC Games Hardware mit MSI zusammengearbeitet. Die Karte verfügt über 216 Shader-Einheiten und 1.792 MB (Standard: 896 MB). Zudem ist sie von 576/1.242/999 MHz (Chip/Shader/RAM) auf 648/1.404/999 MHz übertaktet und wird mit einem OC-Modul geliefert. Die PCGH-Karte ist nur bei www.alternate.de verfügbar und kostet rund 270 Euro.

Info: **www.pcgh.de | Webcode: 27JC**

Daniel Möllendorf

„Miteinander statt gegeneinander"

Die klassische Arbeitsverteilung im PC gibt es nicht mehr: Mit Cuda von Nvidia und Ati Stream erledigen Grafikchips (GPUs) nun übliche CPU-Arbeiten – etwa das Enkodieren von Videos oder per Nvidias Physx Physikeffekte in Spielen. Mit Larrabee vereint Intel hingegen zahlreiche CPU-Kerne und schickt sie womöglich noch Ende des Jahres als Konkurrent für AMDs und Nvidias Grafikchips in den Markt. Doch es geht auch miteinander statt gegeneinander: Bei der Ion-Plattform arbeiten Intels Atom-CPU und Nvidias Onboard-Grafikeinheit Geforce 9400 zusammen – die GPU ergänzt etwa die fehlende Rechenleistung, um Blu-ray-Filme flüssig wiederzugeben. Ich wünsche mir mehr Produkte, bei denen die Stärken von GPU und CPU so gut wie hier kombiniert werden.

UMFRAGE

Welchen Sockel hat Ihr nächster Spielerechner?

Sockel 775 (Intel, Pentium/Core 2) - **6%**
Sockel 1156 (Intel, Core i5) - **4%**
Sockel AM2+ (AMD, Athlon/ Phenom) - **7%**
Einen anderen Sockel - **2%**
Sockel AM3 (AMD, Phenom II) - **27%**
Sockel 1366 (Intel, Core i7) - **27%**
Das weiß ich noch nicht. - **27%**

[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 959]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

ION: MINI-PC FÜR SIMPLE SPIELE

Bei Ion handelt es sich um eine Kombination aus Intels Atom-CPUs und Nvidias Onboard-Grafikchip Geforce 9400M. Damit sind PCs in Notebook-Größe möglich, die sich für schlichte Spiele eignen. Wir probierten den Acer Aspire Revo aus, der nur 180 x 180 x 30 Millimeter (Breite x Länge x Höhe) misst. Damit konnten wir **Portal** flüssig spielen. Laut Hersteller eignet sich der PC unter anderem auch für **Spore** und **World of Goo**. Der Aspire 3600 Revo mit Ion-Technik, zwei GB RAM und 160-GB-Platte kostet 300 Euro. Weitere Ion-PCs und -Mainboards folgen.

Info: **www.nvidia.de**

SOUND-HARDWARE VON MSI

MSI ist für Grafikkarten und Mainboards bekannt, unter dem Markennamen „Syren" will der Hersteller bald allerdings auch ein Spieler-Headset, kompakte Lautsprecher und eine Soundkarte anbieten, die auf dem X-Fi-Chip von Creative basiert.

Info: **www.msi-computer.de**

CORE-I7-BOARD FÜR 160 EURO

Intels Core-i7-CPUs bieten hervorragende Spieleleistung, jedoch sind entsprechende Mainboards sehr teuer. Mit dem Flaming Blade GTI bietet Foxconn nun das erste Core-i7-Board mit X58-Chipsatz für rund 160 Euro. Andere X58-Platinen kosten meist mehr als 200 Euro. Dafür verfügt das Flaming Blade GTI allerdings auch nur über drei statt der üblichen sechs Speicherbänke. Zudem können zwar zwei AMD-Karten im Crossfire-Modus zusammenarbeiten, Nvidias SLI wird jedoch nicht unterstützt. Wenn Sie darauf verzichten können, ist das Board interessant. Unser Test folgt.

Info: **www.foxconnchannel.com**

Von: Raffael Vötter

Wir testen 16 neue Grafikkarten-Modelle und verraten Ihnen, welche Karte das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet.

NACHSCHUB | Seit Anfang April buhlen Ati und Nvidia mit neuen spieletauglichen Grafikkarten um die Gunst der Käufer.

Grafikkarten neu gemischt

Nach der Veröffentlichung der Radeon HD 4890 und der Geforce GTX 275 hat sich am Grafikmarkt einiges getan. AMDs und Nvidias Platinen-Partner präsentieren eine bunt gemischte Modell-Palette. So erreichten uns zahlreiche Platinen mit Alternativkühlung und eigenem Platinendesign. Mit welcher dieser Eigenkreationen Sie Ihren Spiele-PC optimal aufrüsten, erfahren Sie hier.

RENOVIERTE TESTMETHODEN

Für diese Marktübersicht haben wir unsere Testmethodik verfeinert. Die Angabe der elektrischen Leistungsaufnahme bezog sich in allen bisherigen Vergleichen auf den Gesamtverbrauch des Testsystems. Der Adapter PEX16IX der Firma Adexelec ermöglicht es uns nun, die Stromstärke zu messen, welche über den PCI-Express-Steckplatz fließt. Über extra dafür hergestellte Messschleifen und mithilfe des Zangenamperemeters Chauvin Arnoux F09 AC/DC ermitteln wir die Stromstärke. Die Leistungaufnahme über die zusätzlichen 6- bzw. 8-Pin-Stecker messen wir separat. Nachdem die anliegenden Spannungen ermittelt wurden, errechnen wir aus den Strom- und Spannungswerten die aufgenommene Leistung in Watt. Ebenfalls renoviert haben wir den Benchmark-Parcours, welcher die Leistungsnote der Grafikkarten (60 Prozent des Endergebnisses) bestimmt. Die Benchmarks werden nun mit einem Core-i7-Testsystem und den beliebten Spielen **GTA 4**, **Call of Duty: World at War (dt.)**, **Crysis** sowie **Race Driver: Grid** durchgeführt. Die Lautstärke, die elektrische Leistungsaufnahme und das Übertaktungspotenzial werden im Bereich „Eigenschaften" gewertet und haben wie die Ausstattung eine Gewichtung von 20 Prozent. Die Lautheit messen wir aus einer Entfernung von einem halben Meter. Störgeräusche wie Spulenfiepen werden in den angegebenen Sone-Werten berücksichtigt. Gemäß unseren Praxiserfahrungen setzen wir sowohl für die Verbrauchs- als auch für die Übertaktungstests praxisnah Spiele ein: **Race Driver: Grid** provoziert höchste Wattzahlen, **Crysis Warhead** (Direct 3D 10) übernimmt den Härtetest für übertaktete Karten.

STÖRGERÄUSCHE

Alle Geforce-Karten der neuen Generation (GTX 295, 285, 275 und GTX 260-55 Nanometer) neigen zum Fiepen unter Last. Bei dreistelligen Bildwiederholraten tritt ein hochfrequenter Ton auf, der mit steigender Fps-Zahl immer lauter wird. Zu hören ist dieses Störgeräusch beispielsweise beim Hauptmenü von **Crysis** (**Warhead**) und bei den Ladevideos von **GTA 4**. Im normalen Spielebetrieb bei zweistelligen Fps gleicht das deutlich unauffälligere Geräusch einem Zirpen. Radeon-HD-4800-Platinen fiepen ebenfalls, sind im Vergleich aber zurückhaltender – von der deutlich zirpenden HD 4870 X2 abgesehen. Die Problemlösung ist stets dieselbe: Aktivieren Sie Vsync im Grafiktreiber.

RADEON HD 4890: REFERENZKARTEN VON ASUS, SAPPHIRE, MSI UND HIS

AMDs Radeon HD 4890 ist brandneu, dementsprechend suchen Interessenten vergeblich nach herstellereigenen Kreationen. Die ersten HD-4890-Karten von Asus, MSI, HIS und Sapphire setzen alle auf Atis Referenzdesign. Das wenig überraschende Fazit des Direktvergleichs lautet, dass alle HD-4890-Karten ähnlich laut werden. Dementsprechend müssen sich alle Probanden dieses Typs Kritik wegen zu hoher Lautstärke gefallen lassen: Unter Spielelast drehen die Karten auf bis zu 6,2 Sone auf; im Testprogramm Furmark erreichen sie gar ohrenbetäubende 10 Sone. Der Rivatuner bescheinigt allen Platinen Chipspannungen von 1,05 Volt im Leerlauf und 1,31 Volt unter 3D-Last. Das erklärt die geringen Temperatur-/Lautstärkeunterschiede. Interessanterweise gehört HIS' Turbo-Version (900/1.000 gegenüber 850/975 MHz) zu den leisesten Exemplaren, owohl die Karte die schnellste und taktfreudigste HD 4890 im Testfeld ist. Es ist möglich, dass nachfolgende Retailkarten aller Hersteller modifizierte Lüfterprofile spendiert bekommen. Im Übertaktungstest mit 100 Prozent Lüfterdrehzahl erreichen alle Karten mindestens 935/1.150 (Powercolor) und bestenfalls 980/1.180 MHz (HIS). Die Unterschiede zwischen den Karten betreffen neben den sehr geringen Taktunterschieden das Zubehör. Hier glänzen Asus mit dem hauseigenen Voltage Tweaker und MSI mit der Vollversion des Spiels **Tomb Raider Legend**. Fazit: Fps-Liebhaber greifen zu HIS, Sparfüchse zu Sapphire.

POWERCOLOR RADEON HD 4890 LCS

Einzig die HD 4890 LCS (Liquid Cooling System) von Powercolor sticht aus dem Einerlei heraus. Auf ihr sitzt ein EK-Waterblock, welcher den Grafikchip, den Speicher und die Spannungsversorgung bedeckt. Der Hersteller liefert lediglich die Grafikkarte mit vorinstalliertem Kühler, der nur einen Steckplatz belegt (Single-Slot-Kühler) sowie Schlauchtüllen und -schellen. Sie benötigen also eine Wasserkühlung. Mit 900/1.000 MHz bewegt man sich beim RV790-Chip 50 und beim GDDR5-Speicher lediglich 25 MHz über Atis Vorgabe – trotzdem ist die LCS mit der HIS Turbo die schnellste HD 4890 bisher. Im Test mit einem Dual-Radiator und einer Eheim-Pumpe erreicht die LCS sehr gute Temperaturwerte von 33 respektive 46 Grad Celsius (Leerlauf/Last). Die Lautstärke hängt von der verwendeten Wasserkühlung ab. Insgesamt ist diese Karte die erste Wahl für Nutzer eines Wasserkühlsystems.

KFA² GEFORCE GTX 275 OC

Hersteller KFA² – auch bekannt als Galaxy – kocht sein eige-

nes GTX-275-Süppchen: Die auf 648/1.476/1.188 MHz (Chip-/Shader-/Speichertakt) übertaktete Karte tritt mit dem Accelero-Xtreme-Kühler von Arctic Cooling und eigenem Platinendesign an. Dieses setzt im Gegensatz zur Nvidia-Referenz auf digitale Spannungsversorgung, einen nativen HDMI-Ausgang sowie einen 8- und einen 6-Pol-Stromanschluss (Standard: 6/6). Im Test arbeitete die Karte jedoch auch mit nur zwei 6-Pin-Anschlüssen einwandfrei. Obacht bei engen Gehäusen: Der monströse Kühler ist 29,5 Zentimeter lang und 6,5 hoch. Dafür protzt er mit seiner Kühlleistung: 39 Grad bei 0,5 Sone (Leerlauf) und 63 Grad bei 1,2 Sone unter Last sind sehr gute Werte. Auch im Übertaktungstest brilliert die Karte mit dem besten Wert aller GTX-275-Modelle. Die Leistungsaufnahme unter Last fällt jedoch schon bei Werkstakt etwas höher aus als bei der Konkurrenz; die Grafikchipspannung beträgt 1,17 Volt. Im Test mit dem VT1165-Plugin für den Rivatuner stellte sich heraus, dass die Karte dank der modifizierten Controller-Chips sogar zu Spannungsänderungen fähig ist – das ist bei Geforce-Karten auf 55-Nanometer-Basis noch selten. Alles in allem ist die GTX 275 von KFA² schnell und bleibt dabei kühl. Wägen Sie ab, denn für den Preis dieser Karte bekommen Sie schon eine GTX 285, die zwar lauter ist, jedoch schneller arbeitet.

PALIT GEFORCE GTX 275

Palit setzt den schon von der GTX 260 Sonic bekannten Kühler auch auf seiner GTX 275 ein. Der Luftqirl im Dual-Slot-Design (zwei PCI-E-Steckplätze werden belegt) bläst einen Teil der Abwärme ins Gehäuse, sorgt jedoch für gute Temperaturwerte: Unter Last erreicht die Karte bei guten 1,7 Sone 75 Grad (40 Prozent Lüfterdrehzahl); im Leerlauf dreht der Lüfter genauso schnell, doch das Lastfiepen fehlt (1,5 Sone). Unser Tipp: Regeln Sie den Lüfter im Leerlauf für sehr leise 0,9 Sone mit einem Hilfsprogramm auf 25 Prozent herunter. In puncto 2D-Modus müssen wir warnen: Bei allen Palit- respektive Gainward-Platinen gleicht es einem Glücksspiel, ob die Karten im Leerlauf die Takte und die Chipspannung senken. Unser Palit-Muster tut es nicht – der Hersteller bietet jedoch bei Bedarf ein aktuelles BIOS an, welches dieses Manko beseitigt. Das gilt auch für die GTX 260 Sonic sowie alle Gainward-Pendants. Die GTX 285/2G (siehe Empfehlung auf Seite 114) konnten wir ebenfalls erst nach einem BIOS-Update zu Sparsamkeit im Leerlauf überreden. Arbeitet Ihre Karte mit 301/100 MHz (Grafikchip/Speicher), ist alles so, wie es sein soll. Liegt hingegen der 3D-Takt an, sollten Sie sich an den Hersteller wenden. Fazit: Mit aktuellem BIOS eine empfehlenswerte Karte zum fairen Preis.

GEFORCE GTX 275: REFERENZKARTEN VON ASUS, BFG UND ZOTAC

Im Gegensatz zu Palit/Gainward setzen Asus, BFG und Zotac noch auf Nvidias Referenzplatine und -kühler. Während die Asus ENGTX275 mit Standardtakt von 633 (Chip), 1.404 (Shader) und 1.134 MHz (Videospeicher) antritt, übertaktet der Hersteller BFG seine Karte dezent (648/1.440/1.152 MHz) und Zotac deutlich (702/1.512/1.260 MHz). Der Dual-Slot-Kühler sorgt bei allen drei Probanden für eine gute Desktop-Lautstärke von 1,2 Sone. Unter Spielelast dreht der Lüfter der Asus- und BFG-Karten auf 3,6 Sone auf, die schnelle Zotac-Version gipfelt in 3,9 Sone. Letztere punktet gegenüber der Konkurrenz – neben der hohen Spieleleistung – mit ihrem Zubehör: In der Packung liegt nicht nur die Vollversion von **Race Driver: Grid**, sondern auch die Advanced-Ausgabe des 3D Mark Vantage. Wenn Sie selbst übertakten möchten, greifen Sie zur Asus-Karte, für etwas mehr Geld locken die Angebote von BFG und Zotac. Wir raten wegen des besseren Kühlers und des günstigeren Preises jedoch zur Palit Geforce GTX 275.

MSI GEFORCE GTX 260 TWIN FROZR

Auch diese Geforce GTX 260-216 in 55-Nanometer-Fertigung tritt mit geänderten Platinen- und Kühlerdesigns an. Der Kühler wirkt dank des Einsatzes von gebürstetem Aluminium, vier Heatpipes und den Zwillingslüftern (70 Millimeter, axial) edel. Auch die Praxis überzeugt weitgehend: Der Grafikchip wird bei konstanten 2,3 Sone auf 38 (Desktop) respektive 65 Grad (Spiel) gehalten – im Leerlauf hätte es eine etwas geringere Drehzahl sein dürfen. Dafür taktet die Karte ordnungsgemäß auf 301/100 MHz (Chip/Speicher) herunter, während im 3D-Betrieb 648/1.404/1.053 MHz anliegen. Dank dieser hohen Übertaktung rechnet die Twin Frozr knapp unter GTX-275-Niveau. Falls

Leistung: Grafikkarten

- Wir vergleichen Referenzkarten (Standardtakt und -speichermenge) mit übertakteten Modellen und manueller Übertaktung.
- 2 Gigabyte Videospeicher lohnen sich erst ab 1.920 x 1.200.

Crysis Warhead v1.1 (x64), „From Hell's Heart", Enthusiast

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELBAR: 25

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x MSAA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	PREIS
Gainward GTX 285/2m GB @ 729/1.566/1.296 MHz	30,2 (+103 %)	23,3 (+93 %)	14,4 (+118 %)	-
Geforce GTX 275 @ 729/1.566/1.242 MHz	28,5 (+91 %)	21,8 (+80 %)	11,6 (+76 %)	-
Zotac Geforce GTX 275 AMP! (702/1.512/1.260 MHz)	28,0 (+88 %)	21,6 (+79 %)	11,2 (+70 %)	250,-
Gainward Geforce GTX 285/2G (648/1.476/1.242 MHz)	27,7 (+86 %)	21,6 (+79 %)	13,1 (+99 %)	330,-
Geforce GTX 285/1 GB (Referenz)	27,6 (+85 %)	21,5 (+78 %)	11,9 (+80 %)	290,-
Radeon HD 4890 @ 950/1.150 MHz	27,3 (+83 %)	21,8 (+80 %)	12,3 (+86 %)	-
KFA² Geforce GTX 275 (648/1.476/1.188 MHz)	26,1 (+75 %)	20,4 (+69 %)	10,3 (+56 %)	270,-
BFG Geforce GTX 275 OC (648/1.440/1.152 MHz)	25,3 (+70 %)	20,0 (+65 %)	9,0 (+36 %)	230,-
Powercolor Radeon HD 4890 LCS (900/1.000 MHz)	25,1 (+69 %)	20,3 (+68 %)	11,5 (+74 %)	-
HIS Radeon HD 4890 Turbo (900/1.000 MHz)	25,1 (+69 %)	20,3 (+68 %)	11,5 (+74 %)	250,-
MSI Radeon HD 4890 OC (880/1.000 MHz)	24,7 (+66 %)	19,4 (+60 %)	11,4 (+73 %)	220,-
Asus ENGTX275 (633/1.404/1.134 MHz)	24,7 (+66 %)	19,6 (+62 %)	9,0 (+36 %)	220,-
Palit Geforce GTX 275 (633/1.404/1.134 MHz)	24,7 (+66 %)	19,6 (+62 %)	9,0 (+36 %)	210,-
Geforce GTX 275/896 MB (Referenz)	24,7 (+66 %)	19,6 (+62 %)	9,0 (+36 %)	210,-
Edel-Grafikk. GTX 260 GSPE 650 (648/1.350/1.152 MHz)	24,3 (+63 %)	19,1 (+58 %)	9,7 (+47 %)	170,-
Sapphire Radeon HD 4890 (850/975 MHz)	24,2 (+62 %)	19,0 (+57 %)	11,1 (+68 %)	190,-
Asus EAH4890 (850/975 MHz)	24,2 (+62 %)	19,0 (+57 %)	11,1 (+68 %)	220,-
MSI Geforce GTX 260 Twin Frozr (648/1.404/1.053 MHz)	24,0 (+61 %)	18,9 (+56 %)	9,5 (+44 %)	180,-
Sapphire Radeon HD 4870/2 GB Vapor-X (750/900 MHz)	21,8 (+46 %)	17,1 (+41 %)	12,4 (+88 %)	190,-
Radeon HD 4870/1 GB (Referenz)	21,8 (+46 %)	17,0 (+41 %)	10,4 (+58 %)	160,-
KFA² GTS 250/1 GB @ 799/1.998/1.188 MHz	19,7 (+32 %)	15 (+24 %)	8 (+21 %)	-
KFA² Geforce GTS 250/1 GB (738/1.836/999 MHz)	17,5 (+17 %)	13,1 (+8 %)	7,7 (+17 %)	150,-
Radeon HD 4870/512 MB (Referenz)	14,9 (Basis)	12,1 (Basis)	6,6 (Basis)	140,-
Xfx HD 4850 XXX @ 740/1.130 MHz	14,6 (-2 %)	11,1 (-8 %)	7,1 (+8 %)	-
Geforce 8800/9800 GT/512M (Referenz)	13,3 (-11 %)	8,8 (-27 %)	0,6 (-91 %)	90,-
Xfx Radeon HD 4850 XXX (650/1.050 MHz)	13,1 (-12 %)	10,5 (-13 %)	6,7 (+2 %)	110,-
Radeon HD 4850/512 MB (Referenz)	13,0 (-13 %)	10,1 (-17 %)	6,2 (-6 %)	110,-

Minimum-Fps

System: Core i7 @ 3,5 GHz (175 MHz x 20), 3 x 2 Gigabyte DDR3, Win Vista x64 SP1, Geforce 185.68, Catalyst 9.4

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Geforce GTX 285/2G

PC Games TOP-PRODUKT 07/2009 2,08

Vom Hersteller Gainward erreichte uns die derzeit ausgewogenste Grafikkarte – mit einer Prise Zukunftssicherheit.

EFFEKTIV | Der zwei Steckplätze belegende Kühler ist leistungsfähig, verteilt die Abluft aber auch im Gehäuse.

Die rote Platine dieser GTX 285 ist mit einem Dual-Slot-Kühler (Kühler blockiert zwei PCI-E-Steckplätze) bestückt, welcher von zwei Lüftern und vier herausragenden Heatpipes auf Temperatur gehalten wird. Die Konstruktion rauscht sowohl im Leerlauf als auch in Race Driver: Grid mit sehr leisen 1,0 Sone (30 Prozent Lüfterdrehzahl); die Grafikchiptemperatur geht nicht über 70 Grad hinaus. Ein Derivat des Kühlers mit weniger Kühlfläche und internen Kühlrohren (Heatpipes) kommt auf allen aktuellen GTX-275/260-Karten von Palit und Gainward zum Einsatz. Das Spulenfiepen ist leise, aber dennoch vorhanden. Die Karte taktet gemäß Nvidias Vorgabe (648/1.476/1.242 MHz) und arbeitet so mindestens auf Augenhöhe mit GTX-285/1G-Platinen. Dank des 2 Gigabyte großen Speichers zieht sie diesen in fordernden Einstellungen davon. Die elektrische Leistungsaufnahme ist mit 30 (2D) respektive 148 (3D) Watt nicht höher als bei 1-Gigabyte-Karten. Mit dieser schnellen und leisen Karte sind Sie für kommende Spiele gewappnet – unser Tipp für Spieler mit Qualitätsanspruch. Wenn Sie auf den 3D Mark Vantage verzichten können, greifen Sie zur baugleichen Palit GTX 285/2G. (rv)

Preis: € 370,- ■ Preis-Leistung: Ausreichend ■ Gesamtnote: 2,08

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

GTX 260 GSPE 650

PC Games PREIS-LEISTUNG 07/2009 2,37

Spieletauglich und absolut leise: Die GSPE 650 macht fast alles richtig.

NEU AUFGELEGT | Die Basis der GTX 260 GSPE 650 ist abermals ein von Palit entworfenes Design – hier absolut leise.

Der Vorgänger, die GTX 260 GSPE, verdiente sich im Test bereits eine Spartipp-Auszeichnung (Note: 2,07). Nun bietet der Shop Edel-Grafikkarten.de die überarbeitete Nachfolgerin GSPE 650 an. Diese taktet mit 648/1.350/1.152 anstelle von 626/1.404/1.107 MHz (Chip/Shader/Speicher). Der Grund: Bei einigen Kunden kam es wegen des hohen Shadertakts zu Instabilität. Falls Sie betroffen sind, bekommen Sie auf Anfrage die GSPE 650 als Ersatz – oder das neue BIOS. Markenzeichen der **G**reen **S**ilent **P**erformance **E**dition ist das Undervolting: Im 3D-Modus liegen nur 1,06 Volt an. Im Leerlauf entspricht der Wert den standardisierten 1,05 Volt, jedoch mit nur 25 Prozent Lüfterdrehzahl (Standard: 40 Prozent). Da es sich bei dem uns vorliegenden Modell um ein Palit-Design handelt, ist das Resultat äußerst leise: Konstante 0,5 Sone im Lastbetrieb bei nur 125 Watt Stromkonsum sind herausragend – nur im Testprogramm Furmark steigt der Wert über 1,0 Sone. Auf dem Desktop verbraucht die Karte jedoch unverhältnismäßig viel Strom – hier könnte ein Nachfolge-BIOS helfen. Fazit: gut und günstig. (rv)

Preis: € 170,- ■ Preis-Leistung: Gut ■ Gesamtnote: 2,37

Leistung: Crossfire/SLI

- Selbst der übertaktete Core i7 limitiert die schnellsten Karten des Testfelds etwas – die mit zwei Grafikchips erst recht.
- Zwei Grafikchips lohnen sich erst ab 1.920 x 1.200 u. 8x MSAA.

Race Driver: Grid v1.2, Open Wheel, Castello Ring B

BESSER ► | Fps — FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x MSAA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	Preis
2 x Radeon HD 4890 (Crossfire)	134,0 (+86 %)	128,5 (+109 %)	132,5 (+373 %)	380,-
2 x Geforce GTX 275 (SLI)	124,0 (+72 %)	122,0 (+98 %)	123,0 (+339 %)	420,-
Geforce GTX 285/1 GB	122,5 (+70 %)	98,8 (+60 %)	80,1 (+186 %)	290,-
Radeon HD 4890/1 GB	116,5 (+62 %)	101,0 (+64 %)	85,0 (+204 %)	200,-
Radeon HD 4870/1 GB	104,5 (+45 %)	91,2 (+48 %)	77,5 (+177 %)	160,-
Radeon HD 4870/512 MB	103,5 (+44 %)	91 (+48 %)	65,3 (+133 %)	140,-
Geforce GTX 275/896 MB	96,5 (+34 %)	93,9 (+52 %)	71,7 (+156 %)	250,-
Geforce GTX 260-216/896 MB	92,5 (+29 %)	88,9 (+44 %)	62,0 (+121 %)	190,-
Radeon HD 4850/512 MB	81,5 (+13%)	70,5 (+14 %)	51,0 (+82 %)	110,-
Geforce 8800/9800 GT/512 MB	72,0 (Basis)	61,6 (Basis)	28,0 (Basis)	80,-

Minimum-Fps

System: Core i7 @ 3,5 GHz (175 MHz x 20), 3 x 2 Gigabyte DDR3, Win Vista x64 SP1, Geforce 185.68, Catalyst 9.4

Sie das Rauschen der Lüfter stört, sollten Sie per Tool nachhelfen: Mit 25 Prozent Drehzahl ist die edle Karte mit ansehnlichem Zubehör fast unhörbar (0,6 Sone).

KFA² GEFORCE GTS 250

Das Interessante an dieser Geforce GTS 250 mit 1.024 MB GDDR3-Speicher ist das eigene Platinendesign inklusive HDMI-Ausgang sowie der hauseigene Zwei-Steckplatz-Kühler. Die Karte taktet ab Werk mit 738/1.836/999 MHz und befindet sich damit auf Augenhöhe mit der Gigabyte 9800 GTX+/1G. Im Vergleich mit den meisten anderen GTS-250-Karten ist der Speicher untertaktet (Standard: 1.102 MHz), was die Spieleleistung um durchschnittlich fünf Prozent senkt. Dieses Manko lässt sich jedoch durch Übertaktung beheben. Der Kühler verrichtet seinen Job im Leerlauf mit leisen 1,0 Sone, dröhnt in Spielen jedoch schnell mit für eine GTS 250 zu lauten 5,5 Sone.

XFX RADEON HD 4850 XXX

Einst fertigte Xfx nur Geforce-Karten, nun finden sich auch Radeon-Beschleuniger im Portfolio des Herstellers. Die ab Werk übertaktete HD 4850 XXX besitzt 512 MB Videospeicher, ein modifiziertes Platinendesign und einen herstellereigenen Kühler. Dieser ist zwei Steckplätze breit, bedeckt die gesamte Platine und wird von einem 80-Millimeter-Radiallüfter mit Frischluft versorgt. Das Resultat sind sehr gute Temperaturwerte (42 Grad im Leerlauf und 62 Grad unter Spielelast), jedoch eine durchwachsene Geräuschkulisse: Sind die 1,9 Sone auf dem Desktop noch befriedigend, surrt der Lüfter in **Grid** nach einigen Minuten mit lauten 3,9 Sone. Zum Ausgleich lässt sich die Karte gut übertakten: Wir entlocken ihr **Crysis**-stabile 740/1.128 MHz, woraufhin die Leistung um durchschnittlich 12 Prozent stieg. Im Test mit aktuellen Spielen und mindestens 4x MSAA bekommt die Karte dennoch Probleme, denn die 512 MB Speicher der sparsamen, jedoch lauten Radeon HD 4850 sind mittlerweile zu wenig. ❑

FAZIT: GRAFIKKARTEN

Trotz neuer Modellreihen steht fest: AMDs Radeon HD 4870/1G und Nvidias Geforce GTX 260-216 bieten nach wie vor das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. GTX-275- und Radeon-HD-4890-Karten leisten rund 12 Prozent mehr, kosten im Verhältnis aber etwas zu viel.

GRAFIKKARTEN				
Produkt	**Geforce GTX 285 2GB**	**Radeon HD 4890 LCS**	**Geforce GTX 275 AMP!**	**Geforce GTX 275 OC**
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Zotac (www.zotac.com)	KFA²/Galaxy (www.galaxytech.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 370,-/ausreichend	Ca. € 290,-/befriedigend	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 270,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)	Geforce GTX 275; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 275; GT200b (55 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	240/80	800 (160 Vec5)/40	240/80	240/80
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	301/648/1.476 MHz (1,05/1,15 Volt)	240/900 MHz (1,05/1,31 Volt)	301/702/1.512 MHz (1,05/1,17 Volt)	301/648/1.476 MHz (1,05/1,17 Volt)
Speichertakt (2D/3D)	100/1.242 MHz	1.000/1.000 MHz	100/1.260 MHz	100/1.188 MHz
Ausstattung (20%)	**2,74**	**2,51**	**2,51**	**2,86**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)
Speicherart	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)	GDDR3 (0,8 Nanosekunden)	GDDR3 (0,8 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	HDMI, Dual-Link-DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Non-Referenz, Dual-Slot, 2 x 80-mm-Lüfter	EK-Wasserkühler, Single-Slot	Nvidia-Referenz (Dual-Slot)	Non-Refrenz, Triple-Slot, 3 x 80-mm-Axiallüfter
Software/Tools	Treiber-CD, 3D Mark Vantage Adv. Key	Treiber-CD	Treiber-CD, 3D Mark Vantage Advanced	Treiber-CD, Xtreme Tuner
Spiele-Vollversionen	-	-	Race Driver: Grid	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 5 Jahre bei Registrierung	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	YUV-Adapter	YUV-Adapter, Crossfire-Bridge	-	YUV-Adapter, Videokabel
Adapter	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	Schlauchtüllen, Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20%)	**1,83**	**1,34**	**1,62**	**1,40**
Temperatur (Desktop/Crysis Warhead)	41/71 Grad Celsius (Grafikchip)	33/46 Grad Celsius (Grafikchip)	59/88 Grad Celsius (Grafikchip)	39/63 Grad Celsius (Grafikchip)
Lautstärke (Desktop/Race Driver: Grid)	1,0/1,0 Sone	0/0 Sone (wassergekühlt)	1,2/3,9 Sone	0,6/0,6 Sone
Leistungsaufnahme (Desktop/RD Grid)	30,5/148 Watt (nur Grafikkarte)	55,8/149,5 Watt (nur Grafikkarte)	35/162,5 Watt (nur Grafikkarte)	30,5/151 Watt (nur Grafikkarte)
OC-Potenzial (GPU/ALU/VRAM)	729/1.566/1.296 MHz	935/1.150 MHz	756/1.566/1.269 MHz	756/1.674/1.332 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,94**	**2,28**	**2,25**	**2,25**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	63 (Standard)/53 (Qualität)/42 (Extreme)	52 (Standard)/44 (Qualität)/35 (Extreme)	60 (Standard)/51 (Qualität)/42 (Extreme)	59 (Standard)/50 (Qualität)/40 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	28 (Standard)/22 (Qualität)/13 (Extreme)	26 (Standard)/20 (Qualität)/12 (Extreme)	28 (Standard)/22 (Qualität)/10 (Extreme)	26 (Standard)/21 (Qualität)/9 (Extreme)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	74 (Standard)/63 (Qualität)/47 (Extreme)	72 (Standard)/60 (Qualität)/46 (Extreme)	72 (Standard)/60 (Qualität)/41 (Extreme)	70 (Standard)/59 (Qualität)/39 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	123 (Standard)/99 (Qualität)/80 (Extreme)	119 (Standard)/103 (Qualität)/88 (Extreme)	101 (Standard)/98 (Qualität)/74 (Extreme)	99 (Standard)/96 (Qualität)/73 (Extreme)
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	46 (Standard)/43 (Qualität)/40 (Extreme)	43 (Standard)/40 (Qualität)/35 (Extreme)	44 (Standard)/43 (Qualität)/40 (Extreme)	43 (Standard)/42 (Qualität)/39 (Extreme)
FAZIT	Wertung: **2,08** + 2 Gigabyte Videospeicher + Guter Kühler − Relativ teuer	Wertung: **2,14** + Wasserkühler + Ab Werk übertaktet − Teuer	Wertung: **2,17** + Software-Beilagen + Hohe Übertaktung ab Werk − Relativ teuer	Wertung: **2,20** + Starker Kühler + Tuningpotenzial − Kartengröße

GRAFIKKARTEN				
Produkt	**Radeon HD 4890 Turbo**	**Geforce GTX 275 OC**	**Geforce GTX 275**	**ENGTX275**
Hersteller/Webseite	HIS (www.hisdigital.com)	BFG (www.bfgtech.com)	Palit (www.palit.biz)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 250,-/ausreichend	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)	Geforce GTX 275; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 275; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 275; GT200b (55 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	800 (160 Vec5)/40	240/80	240/80	240/80
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	240/900 MHz (1,05/1,31 Volt)	301/648/1.440 MHz (1,05/1,15 Volt)	301/633/1.404 MHz (1,05/1.15 Volt)	301/633/1.404 MHz (1,05/1,15 Volt)
Speichertakt (2D/3D)	1.000/1.000 MHz	100/1.152 MHz	297/1.161 MHz	100/1.134 MHz
Ausstattung (20%)	**2,61**	**2,89**	**2,59**	**2,56**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Meagbyte (256 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)
Speicherart	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)	GDDR3 (0,8 Nanosekunden)	GDDR3 (0,8 Nanosekunden)	GDDR3 (0,8 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	AMD-Referenz, Dual-Slot	Nvidia-Referenz (Dual-Slot)	Non-Ref., Dual-Slot	Nvidia-Referenz (Dual-Slot)
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber, Gamer OSD, Smart Doctor
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 10 Jahre bei Registrierung	Gedruckt (deutsch); 10 Jahre bei Registrierung	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Bridge	-	YUV-Adapter	YUV-Adapter
Adapter	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20%)	**1,78**	**1,58**	**1,91**	**1,98**
Temperatur (Desktop/Crysis Warhead)	57/72 Grad Celsius (Grafikchip)	58/85 Grad Celsius (Grafikchip)	43/75 Grad Celsius (Grafikchip)	57/82 Grad Celsius (Grafikchip)
Lautstärke (Desktop/Race Driver: Grid)	2,5/6,0 Sone	1,2/3,6 Sone	1,5/1,7 Sone	1,2/3,5 Sone
Leistungsaufnahme (Desktop/RD Grid)	60/160 Watt (nur Grafikkarte)	30,5/145 Watt (nur Grafikkarte)	42/149 Watt (nur Grafikkarte)	30,5/144 Watt (nur Grafikkarte)
OC-Potenzial (GPU/ALU/VRAM)	980/1.180 MHz	729/1.566/1.242 MHz	729/1.620/1.224 MHz	729/1.566/1.242 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**2,28**	**2,25**	**2,25**	**2,25**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	52 (Standard)/44 (Qualität)/35 (Extreme)	59 (Standard)/50 (Qualität)/40 (Extreme)	58 (Standard)/49 (Qualität)/39 (Extreme)	58 (Standard)/49 (Qualität)/39 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	26 (Standard)/20 (Qualität)/12 (Extreme)	26 (Standard)/21 (Qualität)/9 (Extreme)	25 (Standard)/20 (Qualität)/9 (Extreme)	25 (Standard)/20 (Qualität)/9 (Extreme)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	72 (Standard)/60 (Qualität)/46 (Extreme)	70 (Standard)/59 (Qualität)/39 (Extreme)	69 (Standard)/58 (Qualität)/38 (Extreme)	69 (Standard)/58 (Qualität)/38 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	119 (Standard)/103 (Qualität)/88 (Extreme)	99 (Standard)/96 (Qualität)/73 (Extreme)	97 (Standard)/94 (Qualität)/72 (Extreme)	97 (Standard)/94 (Qualität)/72 (Extreme)
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	43 (Standard)/40 (Qualität)/35 (Extreme)	43 (Standard)/42 (Qualität)/39 (Extreme)	43 (Standard)/41 (Qualität)/38 (Extreme)	43 (Standard)/41 (Qualität)/38 (Extreme)
FAZIT	Wertung: **2,24** + Sehr schnell + Übertaktungspotenzial − Stromverbrauch	Wertung: **2,24** + Übertaktet + Sparsam im Leerlauf − Wenig Zubehör	Wertung: **2,25** + Guter Kühler + Relativ günstig − Eventuell kein 2D-Modus	Wertung: **2,26** + Schnell + Sparsam im Leerlauf − Wenig Zubehör

GRAFIKKARTEN

Produkt	R4890-T2D1G-OC	N260GTX-T2D896-OC Twin Frozr	Radeon HD 4890	EAH4890 HTDI/1GD5
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 190,-/befriedigend	Ca. € 200,-/gut	Ca. € 220,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)	Geforce GTX 260; GT200b (55 nm)	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)	Radeon HD 4890; RV790 (55 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	800 (160 Vec5)/40	216 (skalar)/72	800 (160 Vec5)/40	800 (160 Vec5)/40
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	240/880 MHz (1,05/1,31 Volt)	301/648/1.404 MHz (1,05/1,15Volt)	240/850 MHz (1,05/1,31 Volt)	240/850 MHz (1,05/1,31 Volt)
Speichertakt (2D/3D)	999/999 MHz	100/1.053 MHz	975/975 MHz	975/975 MHz
Ausstattung (20%)	**2,34**	**2,49**	**2,41**	**2,44**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI	HDMI, 2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	AMD-Referenz, Dual-Slot	Non-Referenz, Dual-Slot, 2 x 70-mm-Axiallüfter	AMD-Referenz, Dual-Slot	AMD-Referenz, Dual-Slot
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Cyberlink Suite, 3D Mark Vantage Adv.	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Tomb Raider Underworld	Tomb Raider Underworld	„Ruby ROM“ mit Demo-Versionen	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); 5 Jahre bei Reg.
Videokabel/Sonstiges	YUV, S-Video, Crossfire-Bridge	YUV, S-Video, SP/DIF	YUV-Adapter, Crossfire-Bridge	YUV, S-Video, Crossfire-Bridge, Mauspad
Adapter	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20%)	**2,24**	**1,37**	**2,23**	**2,23**
Temperatur (Desktop/Crysis Warhead)	59/75 Grad Celsius (Grafikchip)	38/65 Grad Celsius (Grafikchip)	53/72 Grad Celsius (Grafikchip)	54/70 Grad Celsius (Grafikchip)
Lautstärke (Desktop/Race Driver: Grid)	2,6/6,1 Sone	2,3/2,3 Sone	2,5/6,1 Sone	2,6/6,2 Sone
Leistungsaufnahme (Desktop/RD Grid)	65/160 Watt (nur Grafikkarte)	29/127 Watt (nur Grafikkarte)	62/158 Watt (nur Grafikkarte)	60/158 Watt (nur Grafikkarte)
OC-Potenzial (GPU/ALU/VRAM)	930/1.170 MHz	756/1.620/1.188 MHz	950/1.130 MHz	950/1.150 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**2,28**	**2,51**	**2,28**	**2,28**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	51 (Standard)/44 (Qualität)/33 (Extreme)	55 (Standard)/47 (Qualität)/37 (Extreme)	50 (Standard)/43 (Qualität)/33 (Extreme)	50 (Standard)/43 (Qualität)/33 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	25 (Standard)/19 (Qualität)/11 (Extreme)	23 (Standard)/18 (Qualität)/8 (Extreme)	24 (Standard)/19 (Qualität)/11 (Extreme)	24 (Standard)/19 (Qualität)/11 (Extreme)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	65 (Standard)/55 (Qualität)/44 (Extreme)	67 (Standard)/56 (Qualität)/36 (Extreme)	64 (Standard)/54 (Qualität)/44 (Extreme)	64 (Standard)/54 (Qualität)/44 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	119 (Standard)/103 (Qualität)/87 (Extreme)	94 (Standard)/92 (Qualität)/65 (Extreme)	117 (Standard)/101 (Qualität)/85 (Extreme)	117 (Standard)/101 (Qualität)/85 (Extreme
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	43 (Standard)/39 (Qualität)/34 (Extreme)	42 (Standard)/40 (Qualität)/36 (Extreme)	43 (Standard)/39 (Qualität)/34 (Extreme)	43 (Standard)/39 (Qualität)/34 (Extreme)
FAZIT	Wertung: **2,28** + Ab Werk übertaktet + Massig Zubehör – Lauter Referenzkühler	Wertung: **2,28** + Hoher Takt + Üppiges Zubehör – Relativ teuer	Wertung: **2,29** + Zubehör + Günstig – Lauter Referenzkühler	Wertung: **2,30** + Fps-Leistung + Overvolting-Hilfsprogramm (Tool) – Lauter Referenzkühler

GRAFIKKARTEN

Produkt	HD 4870/2G Vapor-X	Geforce GTX 260 GSPE 650	Geforce GTS 250	Radeon HD 4850 XXX
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Edel-Grafikkarten.de	KFA²/Galaxy (www.galaxytech.com)	Xfx (www.xfxforce.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 190,-/befriedigend	Ca. € 170,-/gut	Ca. € 150,-/befriedigend	Ca. € 120,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 4870; RV770 (55 nm)	Geforce GTX 260; GT200b (55 nm)	Geforce GTS 250; G92 (65 nm)	Radeon HD 4850; RV770 (55 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	800 (160 Vec5)/40	216/72	128/64	800/40
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	500/750 MHz	301/648/1.350 MHz (1,05/1,06 Volt)	738/738/1.836 MHz	650/650 MHz
Speichertakt (2D/3D)	900/900 MHz	297/1.152 MHz	999/999 MHz	1.050/1.050 MHz
Ausstattung (20%)	**2,24**	**3,06**	**2,94**	**2,81**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	896 MiByte (448 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)
Speicherart	GDDR5 (0,5 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	HDMI, Dual-Link-DVI, VGA	2 x Dual-Link DVI	HDMI, Dual-Link-DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	-	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Non-Referenz, Vapor-Chamber, 75-mm-Lüfter	Non-Referenz, Dual-Slot, 2 x 80-mm-Lüfter	Non-Referenz Dual-Slot, 80-mm-Radiallüfter	Non-Ref., Dual-Slot, 70-mm-Radiallüfter
Software/Tools	Cyberlink Suite	Treiber-CD, 3D Mark Vantage Advanced Key	Treiber-CD, Xtreme Tuner	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	„Ruby ROM“ mit Demo-Versionen	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre
Videokabel/Sonstiges	-	YUV-Adapter	YUV-Adapter, Videokabel	YUV-Adapter
Adapter	Stromadapter auf 6-Pin	DVI-VGA-Adapter	2 x Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20%)	**1,85**	**1,27**	**2,06**	**1,40**
Temperatur (Desktop/Crysis Warhead)	61/70 Grad Celsius (Grafikchip)	52/73 Grad Celsius (Grafikchip)	58/76 Grad Celsius (Grafikchip)	42/60 Grad Celsius (Grafikchip)
Lautstärke (Desktop/Race Driver: Grid)	0,3/1,2 Sone	0,5/0,5 Sone	1,0/5,5 Sone	1,9/3,9 Sone
Leistungsaufnahme (Desktop/RD Grid)	63,5/144,5 Watt (nur Grafikkarte)	46,1/125 Watt (nur Grafikkarte)	44,5/127 Watt (nur Grafikkarte)	31,5/101,5 Watt (nur Grafikkarte)
OC-Potenzial (GPU/ALU/VRAM)	790/1.938 MHz	702/1.404/1.215 MHz	799/1.998/1.188 MHz	740/1.128 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**2,55**	**2,51**	**2,87**	**3,33**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	45 (Standard)/38,5 (Qualität)/30 (Extreme)	55 (Standard)/47 (Qualität)/37 (Extreme)	41 (Standard)/34 (Qualität)/24 (Extreme)	37 (Standard)/32 (Qualität)/24 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	22 (Standard)/17 (Qualität)/13,5 (Extreme)	22 (Standard)/18 (Qualität)/8 (Extreme)	17 (Standard)/13 (Qualität)/7 (Extreme)	13 (Standard)/10 (Qualität)/6 (Extreme)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	47 (Standard)/48,5 (Qualität)/39 (Extreme)	67 (Standard)/56 (Qualität)/36 (Extreme)	53 (Standard)/41 (Qualität)/26 (Extreme)	36 (Standard)/29 (Qualität)/19 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	100,5 (Standard)/89 (Qualität)/74,5 (Extreme)	96 (Standard)/93 (Qualität)/66 (Extreme)	80 (Standard)/67 (Qualität)/45 (Extreme)	82 (Standard)/71 (Qualität)/51 (Extreme)
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	40 (Standard)/36 (Qualität)/32,5 (Extreme)	42 (Standard)/39 (Qualität)/35 (Extreme)	39 (Standard)/37 (Qualität)/33 (Extreme)	30 (Standard)/28 (Qualität)/24 (Extreme)
FAZIT	Wertung: **2,35** + Sehr leise + Potenziell zukunftssicher – Kaum Übertaktungspotenzial	Wertung: **2,37** + Leise und sparsam + Gute Werksübertaktung – Kaum Übertaktungspotenzial	Wertung: **2,72** + HDMI-Eingang + Relativ sparsam – Geringer Takt beim Videospeicher	Wertung: **2,84** + Starker Kühler + Übertaktungspotenzial – Nur 512 Megabyte Speicher

Von: Frank Stöwer

Was leistet Direct X 10.1? Was bringt die Direct-3D-10-Erweiterung wirklich? PC Games macht den Test.

EXKLUSIV | Die DX10.1-Unterstützung gibt es nur für Radeon-Karten der HD-3800/4800-Reihe. Spieler mit Nvidia-Hardware gehen leer aus.

DX10.1: Der Stand der Dinge

Obwohl Direct 3D 10.1 schon im März 2008 mit dem Service Pack 1 für Vista veröffentlicht wurde, dauerte es über ein halbes Jahr, bis Spiele von der Grafikschnittstelle (API) Gebrauch machten. Abgesehen von der inzwischen wieder entfernten DX10.1-Unterstützung in Assassin's Creed war Stalker: Clear Sky der erste Titel, der per Patch 1.5.06 die DX10-Erweiterung effektiv einsetzte. Mittlerweile stehen mit Tom Clancy's H.A.W.X., Battleforge und Stormrise drei neue Spiele in den Läden, bei denen die API für deutliche Leistungsgewinne sorgen soll. Wir überprüfen, ob das stimmt.

WAS KANN DIE API?

DX10.1 ermöglicht neue Rendertechniken wie sogenannte Cube-Map-Arrays oder Gather4-Instruktionen, eine höhere Präzision der Render-Pipeline sowie verbessertes HDR und FSAA (Full Screen Anti-Aliasing = Kantenglättung). Im Wesentlichen geht es bei Direct 3D 10.1 um striktere Spezifikationen und mehr Kontrolle durch den Programmierer. Durch direkten Zugriff auf die Tiefenwerte im MSAA-Buffer (Pufferspeicher für die Multisampling-Kantenglättung) ist bei Spielen, die bei der Grafikdarstellung die Deferred-Shading-Technik nutzen, Multi-Sampling-Kantenglättung fehlerfrei möglich. Außerdem verringert sich die Zahl der Berechnungsdurchläufe beim MSAA, während die optische Qualität steigt. Ebenfalls möglich: Transparenz-Multisampling-Kantenglättung für eine bessere Qualität von transparenten Texturen für Blattwerk, Zäune oder Gitter. Zudem gibt es einige Funktionen, die für eine Echtzeit-Umsetzung von globalen Beleuchtungstechniken (Global-Illumination) nützlich sind. Außerdem sehen auch per DX10.1 gerenderte Schatten realistischer aus, da ihre Kanten weicher dargestellt werden.

DX10.1 ZURÜCKGEPFIFFEN

Ohne vorherige Ankündigung veröffentlichte Ubisoft die Version 1.00 von Assassin's Creed mit einer D3D10.1-Unterstützung. Diese bescherte einerseits Spielern mit kompatibler Radeon-Hardware dank hochwertigerer Kantenglättung eine schönere Optik als Besitzern von Geforce-Karten. Andererseits steigerte das damals mit dem SP1 für Vista gelieferte DX10.1 die Leistung bei einer HD 3870 mit aktiviertem FSAA (Ingame: Stufe 3) um rund 30 Prozent. Mit dem Patch 1.02 entfernte der Entwickler die D3D10.1-API jedoch wieder, denn laut Ubisoft kam es zu Fehlern bei Postprocessing-Berechnungen. Konkurrent Nvidia soll dagegen bei dieser Änderung die Finger nicht mit im Spiel gehabt haben.

NUR EIN BISSCHEN DX10.1

Der Afrika-Shooter Far Cry 2 bietet nur eine eingeschränkte Nutzung von DX10.1-Features und setzt sie dazu ein, die Qualität der Kantenglättung zu optimieren. Laut Angaben des Technischen Koordinators für die weltweite Produktion, Vincent Greco, wollte man das Anti-Aliasing durch das Auslesen des Pufferspeichers für die Multisampling-Kantenglättung (Multisampled-Depth-Buffer) verbessern. Dieses Feature sei entweder über Direct 3D 10.1 zugänglich oder über eine DX10-Erweiterung, die von den Nvidia-Grafikchips ab Geforce 8 unterstützt werde. Im Falle von Far Cry 2 funktionierten beide Ansätze mit vergleichbarer Performance. Um die neue Anti-Aliasing-Technik von DX10.1 zur Verfügung zu stellen, nutzt Ubisoft für Nvidia-Karten folglich eine Art inoffizielle DX10-Erweiterung, die man eigenhändig programmierte.

BATTLEFORGE

Für Entwickler Phenomic dient DX10.1 als Mittel zur Leistungssteigerung. Je nach kompatibler Hardware ist ein Leistungsplus von bis zu 19 Prozent möglich.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Beim Flugkampf-Spiel gibt es zwar keine grafischen Unterschiede zwischen den DX10-Varianten, dafür verbessert die DX10-Erweiterung die Gesamtleistung.

SCHÖNER SPIELEN MIT DX10.1

Ein Vorzeigebeispiel für eine gelungene DX10.1-Implementierung ist der Tschernobyl-Shooter **Stalker: Clear Sky**. Per Patch 1.05.06 integriert, erhöhen die erweiterten DX10-Programmbibliotheken auf Radeon-Karten nicht nur die Leistung, sondern verbessern auch die Optik. Bisher war es unter DX10 nicht möglich, die reichhaltige, mit transparenten Texturen dargestellte Vegetation der Zone mit Kantenglättung zu versehen. Genau hier setzt DX10.1 an und filtert auch die als Alphatests bezeichneten durchsichtigen Texturen mehrfach. Der Effekt, dass filigrane Blätter von Bäumen und Sträuchern nicht mehr flimmern, ist derselbe wie bei herkömmlicher Adaptive-Kantenglättung (AAA) respektive Transparency-Supersampling (TSSAA) bei Nvidia (nur unter DX9 möglich). Darüber hinaus werden auch Schatten weicher und realistischer dargestellt. Bei dem Versuch, Vergleichsbilder mit einer auf die Version 1.05.08 aktualisierten **Clear-Sky**-Version anzufertigen, stellten wir allerdings fest, dass die Soft-Shadows unter DX10.1 verschwunden sind.

MEHR LEISTUNG DANK DX10

Anders als bei **Stalker: Clear Sky** sieht die DX10.1-Version der Action-Flugsimulation **Tom Clancy's H.A.W.X.** zwar genauso aus wie ihr DX10-Pendant, dafür nutzt der Titel die API, um die Gesamtleistung zu verbessern. Wie unsere Benchmarks rechts zeigen, bringt die DX10.1-Aktivierung im Grafikoptionsmenü bei einem System mit einem QX9650, 4 Gigabyte Speicher und Radeon HD 3870 eine Mehrleistung von fast 17 Prozent. Beim Einsatz einer HD 4890 im selben System schrumpft das Leistungsplus allerdings auf 9 Prozent.

Stormrise ist ein weiterer Titel, der die Erweiterung der Vista-API zur Performance-Steigerung einsetzt. Obwohl das Echtzeit-Strategiespiel auch für die Konsole entwickelt wurde, hat Creative Assembly die PC-Version für Direct X 10 optimiert und verzichtet komplett auf eine DX9-Unterstützung. Wie wir vom Leitenden Programmierer Artem Kulakov erfahren, vereinfacht DX10.1 zum einen den Renderprozess und führt zu weniger treiberspezifischen Kompatibilitätsproblemen. Zum anderen soll gerade DX10.1 die Darstellungsqualität der Schatten und der Umgebungsverdeckung (Screen Space Ambient Occluison) verbessern. Einen optischen Unterschied zwischen der DX10- und der DX10.1-Variante stellten wir nicht fest, ein Leistungsplus allerdings schon. So läuft **Stormrise** dank D3D10.1 mit der HD 4890 (System siehe Benchmark) 24 Prozent und mit der HD 4870 23 Prozent schneller.

D3D10.1 IN BATTLEFORGE

„Direct 3D 10.1 ist für uns derzeit vor allem ein Mittel zur Leistungssteigerung." Mit dieser Aussage demonstriert **Battleforge**-Programmierer Ralf Kornmann, wie der von Phenomic entwickelte RTS-Titel einen Nutzen aus der DX10.1-Schnittstelle zieht. Dank der Möglichkeit, auch im Multisampling-Modus auf die Tiefeninformationen aus dem regulären Tiefenpuffer zuzugreifen, so Kornmann, spare man einen kompletten Renderdurchlauf ein. Grafische Unterschiede zwischen den beiden Direct-X-Versionen gebe es nicht. Den versprochenen Leistungsgewinn dank DX10.1 können wir jedenfalls bestätigen. Bis zu 19 Prozent Mehrleistung bescheinigt unsere Messung mit dem internen **Battleforge**-Benchmark. ❑

Leistung: DX10.1 vs. DX10

- **H.A.W.X.** läuft mit DX10.1 bis zu 17 Prozent schneller.
- **Stormrise** legt unter DX10.1 um bis zu 24 Prozent zu.
- DX10.1 erhöht die Leistung in **Battleforge** um bis zu 19 Prozent.

Legende: DX10.1/ 1.680 x 1.050 · DX10/ 1.680 x 1.050 · Minimum-Fps

Besser ▶ Fps (0–80; Bedingt ab 30, Flüssig spielbar ab 40)

Tom Clancy's H.A.W.X., interner Benchmark, zweite Szene

Grafikkarte	DX10.1/1.680 x 1.050	DX10/1.680 x 1.050
Radeon HD 4890/1.024 Megabyte	61	56
Radeon HD 4870/1.024 Megabyte	56	49
Radeon HD 4850/512 Megabyte	47	41
Radeon HD 3870/512 Megabyte	35	30

Stormrise, interner Benchmark, Mission 5, maximale Details

Grafikkarte	DX10.1/1.680 x 1.050	DX10/1.680 x 1.050
Radeon HD 4890/1.024 Megabyte	56	45
Radeon HD 4870/1.024 Megabyte	48	39
Radeon HD 4850/512 Megabyte	39	32
Radeon HD 3870/512 Megabyte	23	20

Battleforge, interner Benchmark, maximale Details

Grafikkarte	DX10.1/1.680 x 1.050	DX10/1.680 x 1.050
Radeon HD 4890/1.024 Megabyte	44	37
Radeon HD 4870/1.024 Megabyte	38	32
Radeon HD 4850/512 Megabyte	27	23
Radeon HD 3870/512 Megabyte	17	15

Settings: Core 2 Extreme QX9650, 4 x 1 Gigabyte DDR2-800-RAM, Intel X48; Vista 64 SP1, Catalyst 9.4 (A.I. default)

ASSASSIN'S CREED

HD 3870 SP1 1x AA (In-game)

HD 3870 SP1 3x AA (In-game)

D3D10.1 steigerte nicht nur die Qualität der Kantenglättung. Altaïrs Abenteuer liefen auch vor dem Patch 1.02 mit einer Radeon HD 3870 deutlich flotter.

STALKER: CLEAR SKY – DX10- UND DX10.1-OPTIK IM VERGLEICH

DX10 | DX10.1

Die per Patch 1.05.06 hinzugefügte DX10.1-Unterstützung beschert Spielern mit Radeon-Karten Soft-Shadows mit weichen Kanten, die sehr realistisch aussehen.

DX10 | DX10.1

Direct X 10.1 macht's möglich: Transparente Texturen, die beim Rendern von Ästen und Blattwerk zum Einsatz kommen, können mit Kantenglättung versehen werden.

High-End-Mäuse

Von: Manuel Schulz

Für viele Spieler spielt die Unterscheidung zwischen kabelloser und Kabelmaus eine große Rolle. Zu Recht?

Fast sämtliche renommierten Hersteller haben in den letzten Monaten Mäuse veröffentlicht, deren Preis das Budget der meisten Spieler klar übersteigen dürfte. Lohnt es sich überhaupt, sein Geld in einen solchen Edel-Nager zu investieren? Wir wollen es genau wissen und lassen die High-End-Mäuse zur Gegenüberstellung antreten.

AUSSTATTUNG

Sämtliche hier vorgestellten Mäuse bieten Auflösungen von 3.200 Dpi oder mehr, was auch für Highsenser – also Spieler, die mit sehr geringen Mausbewegungen extrem weite Strecken mit dem Mauszeiger zurücklegen – mehr als genug ist. Interessanter für Profi-Gamer ist daher die Anzahl der Maustasten und die Belegung selbiger mit diversen Sonderfunktionen. Hier trumpft die G9x von Logitec mit insgesamt neun Knöpfen (inklusive Scrollrad) auf, während die Mäuse von Microsoft und Roccat eine Taste weniger besitzen. Schlusslicht ist die Mamba mit insgesamt sieben Drucksensoren. Programmierbar sind die Tasten hingegen bei allen Kandidaten; auch die Möglichkeit, selbst definierte Makros zu erstellen, ist generell mit an Bord.

Interessanter wird es im Bereich der Sonderausstattung. Hier hat sich jeder Hersteller etwas Spezielles einfallen lassen. Logitech bietet etwa optionale Griffschalen an, die der Maus etwas mehr Halt verleihen, während Microsoft der X8 zusätzliche Mausfüßchen mit unterschiedlichem Reibwiderstand beilegt. Abgesehen von der Mamba verfügen alle Geräte zudem auch über vertikales Mausrad-Scrolling. Leuchteffekte sind bei allen Kandidaten Bestandteil der hochwertigen Optik. Diese sind allerdings mal mehr (Dpi-Anzeige bei X8 und G9x), mal weniger sinnvoll, grundsätzlich aber immer ein Blickfang auf dem Schreibtisch. Wichtiger für Profi-Spieler dürfte hingegen die Option sein, das Gewicht der Maus an die persönlichen Bedürfnisse anzupassen. Diese Möglichkeit bieten mit der Kone und der G9x lediglich zwei der vier Kandidaten.

EIGENSCHAFTEN

Bei Eingabegeräten und insbesondere bei Mäusen spielt die Ergonomie eine entscheidende Rolle. Hierzu zählen unter anderem Form und Größe der Geräte sowie die Griffigkeit der Oberfläche. Die Mamba setzt sich hierbei aufgrund ihrer für Spieler mit mittleren und großen Händen optimalen Größe sowie der hochwertigen Vollgummierung klar von der Konkurrenz ab – dicht gefolgt von der Roccat Kone, welche in Form und Beschichtung etwas schlechter abschneidet. Logitech verwendet hingegen keine Gummierung, sondern eine stark angeraute Oberfläche der optionalen Schale, welche einige Spieler allerdings als unangenehm empfinden dürften.

Die Tasten der Mamba und der Kone sind ausgezeichnet, was Erreichbarkeit und Druckpunkte betrifft. Razer platziert die Knöpfe zur Umschaltung der Dpi-Auflösung allerdings links neben der Haupttaste, was einige Eingewöhnungszeit erfordert. Microsoft hat hingegen auf die Kritik am Vorgänger der X8 reagiert und die runden Seitentasten durch flache, besser bedienbare Knöpfe ersetzt. Die Sondertaste zum Einschalten der Beleuchtung ist allerdings völlig deplatziert. Dafür verfügt die X8 beim Scrollrad über die am besten definierte Rasterung der vier Probanden, dicht gefolgt von der G9x, bei der Sie das Einrasten des Rads sogar deaktivieren können.

LEISTUNG

Einen spürbaren Unterschied bei der Verzögerung (Latenz) zwischen den kabelgebundenen und den kabelfreien Geräten konnten wir subjektiv nicht ausmachen. Somit spielt dieses bei den frühen Wireless-Varianten wichtige Kriterium inzwischen keine Rolle mehr.

VIEL FÜRS GELD | Edel-Mäuse haben einen stattlichen Preis, bieten aber viel Sonderausstattung.

KABELBEFESTIGUNG BEI MICROSOFT UND RAZER

Während das Kabel der X8 (links) per Magnet automatisch einrastet, müssen Sie bei dem umständlichen System der Mamba (rechts) selbst Hand anlegen.

HINTERGRUND: BLUETRACK

Was hat es mit der Bluetrack-Technologie von Microsoft auf sich?
Prinzipiell soll die von Microsoft entwickelte Technik vor allem eine höchstmögliche Untergrundkompatibilität sicherstellen. So sollen Mäuse auch auf für Laser-Technik eher problematischen Materialien wie Teppich oder Marmor problemlos funktionieren. Microsoft verwendet zu diesem Zweck mehrere extra aufeinander abgestimmte Komponenten wie einen speziellen Bildsensor und eine blau leuchtende LED. Das so erstellte hochauflösende Bild ermöglicht eine genauere Abtastung des Untergrundes.

HIGHTECH FÜR NAGER | Die Bluetrack-Technologie soll präziser arbeiten als herkömmliche Laser oder LEDs.

Bild: www.microsoft.de

HINTERGRUND: AUFLÖSUNG UND BESCHLEUNIGUNG

Ist eine hohe Auflösung (Dpi-Zahl) bei Mäusen wirklich besser?
Die Dpi-Zahl bei Mäusen gibt an, wie genau der Sensor einer Maus die Untergrundstrukturen abtastet, wenn Sie das Gerät über eine Strecke von 2,54 Zentimetern bewegen. Je höher die Dpi-Abtastung, desto größer ist folglich die Wegstrecke, die der Mauszeiger bei gleicher Mausbewegung zurücklegen kann. Allerdings sollten Sie sich nicht von hohen Dpi-Raten beeindrucken lassen, da der praktische Nutzen, den Sie daraus ziehen können, in erster Linie von der Empfindlichkeit (Sensitivität) Ihrer Maus abhängt.

ORIENTIERUNG | Bei der G9x wird die aktuelle Dpi-Auflösung mittels kleiner Balken dargestellt.

Das höhere Gewicht der kabellosen Geräte – das von vielen Spielern eher negativ beurteilt wird – wirkt sich auch auf das Gleitverhalten aus: Sowohl die Mamba als auch die X8 sind hier geringfügig schlechter als die sehr guten Kontrahenten. Ansonsten geben sich die Kandidaten keine Blöße und überzeugen durch ihre uneingeschränkte Spieletauglichkeit.

FAZIT

Das Argument, dass kabellose Mäuse mit einer leichten Verzögerung reagieren, hat zumindest im privaten Bereich ausgedient. Störende Ruckler haben Sie auch bei schnellen Spielen zu Hause nicht zu befürchten. Anders sieht es im professionellen Sektor aus: Zu viele schnurlose Geräte können unter Umständen für Überschneidungen im jeweiligen Frequenzbereich und damit für Aussetzer während des Spiels sorgen. Wichtiger ist das höhere Gewicht der schnurlosen Eingabegeräte als K.-o.-Kriterium. Besonders Lowsense-Spieler, die mit der Maus weite Wegstrecken auf dem Pad zurücklegen, dürften hiervon wenig begeistert sein. Bezüglich der Leistungsdaten unterscheiden sich die Geräte nur marginal. Alle sind uneingeschränkt spieletauglich, sodass es letztendlich Ihnen überlassen bleibt, welchem der angesprochenen Ausstattungs- und Eigenschaftswerte Sie die größte Gewichtung zumessen. Bevor Sie jedoch zwischen 55 und 120 Euro für eine Maus ausgeben, sollten Sie damit generell erst einmal im Geschäft Probe spielen. So finden Sie heraus, ob Sie auch bei längerem Einsatz mit der Ergonomie zufrieden sein werden. ❑

MAUSGEWICHTE

Wie sinnvoll ist die Anpassung des Gewichts bei Mäusen?

Viele Spieler schwören auf leichte Mäuse, da sie bei diesen weniger mit Ermüdungserscheinungen des Handgelenks zu kämpfen haben. De facto hängt dieses Problem allerdings nicht nur mit dem Gewicht der Maus zusammen, sondern es kommt auch darauf an, welcher Spielertyp Sie sind. So nehmen Highsense-Spieler das Gesamtgewicht wesentlich weniger wahr als Lowsense-Spieler, da sie geringere Strecken auf dem Mauspad zurücklegen. Eine individuelle Anpassungsmöglichkeit der Schwere (siehe Bild) ist daher ein netter Bonus, aber nicht zwingend notwendig.

SCHUBLADE | Die Logitech G9x verfügt über ein Fach, in dem Sie bis zu vier zusätzliche Gewichte unterbringen können.

HIGH-END-MÄUSE: WICHTIGE EIGENSCHAFTEN

Ohne Kabel	Razer Mamba	Microsoft X8
Preis	Ca. 120,- Euro	Ca. 60,- Euro
Oberfläche	Gummiert	Leicht angeraut
Gewicht (mit/ohne Akku)	110/130 Gramm	114/142 Gramm
Makro-Funktionen	Ja	Ja
Auflösung	5.600 Dpi	4.000 Dpi
Tastendruckpunkte	Gut bis sehr gut	Gut
Präzision	Sehr gut	Sehr gut
Ansprechverhalten	Sehr gut	Sehr gut
Gleiteigenschaften	Gut	Gut
Fazit	+ Tastendruckpunkte + Ergonomie − Preis	+ Dpi-Umschaltung + Preis − Gewicht

Mit Kabel	Logitech G9x	Roccat Kone
Preis	Ca. 80,- Euro	Ca. 55,- Euro
Oberfläche	Leicht/stark angeraut	Gummiert
Gewicht	76/114 Gramm	114/119 Gramm
Makro-Funktionen	Ja	Ja
Auflösung	5.000 Dpi	3.200 Dpi
Tastendruckpunkte	Gut bis sehr gut	Gut
Präzision	Sehr gut	Sehr gut
Ansprechverhalten	Sehr gut	Sehr gut
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut
Fazit	+ Dpi-Umschaltung + Tastendruckpunkte − Ergonomie	+ Preis + Ergonomie − Scrollrad

HIGH-END-MÄUSE: SUBJEKTIVE MEINUNG DREIER REDAKTEURE

	Razer Mamba	Microsoft X8	Logitech G9x	Roccat Kone
Thilo Bayer Shooter	Der Software-Aufruf dauert mir viel zu lang. Die Wireless-Bedienung ist klasse, es ist kein Unterschied zum Kabel-Betrieb wahrnehmbar. Das Anbringen der Schnur zum Laden des Akkus stellt eine echte Schwäche im Konzept der Mamba dar.	Die direkte Dpi-Wahl bietet Vorteile, allerdings ruckelt die X8 im Lowsense-Bereich zu stark. Auch der Plastiklook ist nicht mein Fall. Bei der Latenz kann ich zwischen dem Wireless- und dem Wired-Modus keinen Unterschied feststellen.	Die breite Form der G9x ist nicht mein Geschmack. Technisch ist die Maus zwar erstklassig, die Seitentasten dürften aber ruhig etwas weiter vorne angebracht sein. Auch die Rasterung des Mausrades gefällt mir nicht sonderlich.	Die Einstellungsmöglichkeiten der Software sind klasse und auch die Ergonomie der Kone stimmt. Lediglich der Mausradklick ist für meinen Geschmack zu schwergängig. Die Rasterung des Scrollrades ist hingegen in Ordnung.

	Razer Mamba	Microsoft X8	Logitech G9x	Roccat Kone
Daniel Möllendorf Shooter, Strategie	Die Mamba ist die erste Razer-Maus, bei der mir die Form gefällt. In CS: Source konnte ich keinerlei Aussetzer bemerken. Das Mausrad ist allerdings für meinen Geschmack viel zu weich und die Mamba insgesamt zu schwer.	Mir gefielen die Seitentasten des Vorgängers besser. Wegen des dicken Hecks ist das Mausrad zu weit entfernt. Auch hier kann ich keinen Unterschied zu Kabelmäusen bemerken, allerdings ist mir die X8 ebenfalls zu schwer.	Die raue Oberfläche der Schale stört mich, während die Maus ohne diese zu klein ist. Super sind hingegen das Mausrad und die Dpi-Umschaltung und -Anzeige gelöst. Die Haupttasten haben einen angenehmen Druckpunkt.	Die Kone liegt angenehm in der Hand, allerdings ist die Rasterung des Mausrades für schnelle Waffenwechsel nicht präzise genug. Das Gewicht ist allerdings angenehm. Trotz der Schwäche des Mausrades ist die Kone mein Favorit.

	Razer Mamba	Microsoft X8	Logitech G9x	Roccat Kone
Frank Stöwer Shooter, Action	Die Rasterung des Scrollrades ist leichtgängig, präzise und ermöglicht einen schnellen Waffenwechsel. Für große Hände ist die Passform ideal. Bei Präzision und Latenz besteht kein Unterschied zu der kabelgebundenen Variante.	Die X8 ist mir zu kantig und passt sich der Handform nicht ganz so gut an wie die Mamba. Das Mausrad empfinde ich als etwas zu schwergängig. Auch bei dieser Maus spielt kabellos oder nicht keine Rolle.	Für Spieler mit großen Händen eindeutig zu klein. Die Rasterung des Scrollrades ist gut, das Rad selbst aber etwas zu leichtgängig. Präzision und Tastendruckpunkte sind erstklassig. Insgesamt eine gute, aber zu kleine Maus.	Die Kone bietet eine gute Ergonomie, wenn sie auch etwas schmaler sein könnte. Auch über die Präzision kann ich nicht klagen. Die Rasterung des Scrollrades ist mir persönlich aber nicht genau genug.

closeup.de

Wenn nicht anders angegeben sind alle Shirts aus 100% Baumwolle

Simpsons

THE SIMPSONS: ULTIMATE EATING CHAMPION (HOMER)
Schwarzes Shirt mit coolem Druck, 100% Baumwolle.
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-934.95 **€ 18,90**

THE SIMPSONS: IN DONUTS WE TRUST (HOMER)
Grünes Shirt mit coolem Druck, 100% Baumwolle
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-934.90 **€ 18,90**

THE SIMPSONS: NEVER TOO OLD TO ROCK
T-Shirt, schwarz, 100% Baumwolle, Druck weiß. Das hochwertige Shirt ist maschinenwaschbar bis 30 Grad. Größen: M, L, XL, XXL
T-911.85 **€ 16,90**

DIRECTOR'S CUT SHIRTS: VITOS SMOKING
T-Shirt, schwarz, Don Vito's Smoking aus ‚Der Pate', jetzt endlich als Shirt! Größen: M, L, XL
T-921.90 **€ 15,90**

WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 **€ 14,90**

WORLD OF PAIN
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-914.45 / € 15,90

ER WEIß WARUM DA STROH LIEGT
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-932.10 € 14,90

EVOLUTION
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40 / € 15,90

STOP FOLLOWING ME
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-915.00 / € 14,90

APOKALYPSE NOW: ‚CHARLIE DON'T SURF'
T-Shirt, oliv,
Größen: M, L, XL
T-912.90
€ 14,90

TATTOO BY GTI
T-Shirt, graumeliert
Größen: M, L, XL
T-933.20 / € 14,90

‚KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 / € 14,90

DEINE FREUNDIN, MEINE FREUNDIN
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-922.20 / € 13,90

ICH GEBE IMMER 100%...
T-Shirt schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-813.37 / € 13,90

Backprint

VÖGELN SOLLTE MAN...
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-931.80 € 14,90

WELTHERRSCHAFT
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-919.25 / € 13,90

PROTECT YOUR NUTS
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-923.55 / € 13,90

BEIDE FALSCH
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-919.25 / € 13,90

FUSSBALLGOTT - TRAININGSJACKE
Hochwertige schwarze Trainingsjacke, lässiger Schnitt, mit Front- und Backprint. Die Trainingsjacke hat außerdem einen Frontzipper (Metallreißverschluss) und 2 Seitentaschen, ebenfalls mit Reißverschluss. Material: 80% Baumwolle, 20% Polyester Größen: M, L, XL
T-932.55 **€ 44,90**

OH WHEN THE SAINTS „Wir watten durch ein Meer von Blut…"
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL, XXL
Mit bedruckten Armen: VERITAS(rechts) und AEQUITAS(links)
T-908.85 **€ 17,90**

Backprint

GEARS OF WAR: MACHINE GUN
T-Shirt, rot.
Größen: M, L, XL
T-918.75 **€ 24,90**

COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz,
Größen:
M, L, XL, XXL
T-888.25
€ 14,90

Hol dir den GRATIS-KATALOG unter closeup.de

SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090

endung der Sache widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt in jedem Fall frühestens mit Erhalt der Ware und Erhalt dieser Belehrung in Textform. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/4x MSAA/16:1 AF

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
MSI N295GTX-M2D1792	ca. € 450,-	2 x Nvidia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/999 MHz	2 x 240 (skalar)	3,1/5,8 Sone	70,0 Fps	67,5 Fps	1,61
Zotac Geforce GTX 285 AMP-Edition	ca. € 320,-	Geforce GTX 280	1.024 (GDDR3)	702/1.269 MHz	240 (skalar)	1,7/3,9 Sone	68,2 Fps	63,7 Fps	1,76
PNY Geforce GTX 285	ca. € 320,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	648/1.242 MHz	240 (skalar)	1,7/3,6 Sone	67,5 Fps	63,5 Fps	1,83
Edel Grafikkarten GTX 260 GSPE630	ca. € 180,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	626/1.107 MHz	216 (skalar)	1,5/2,8 Sone	64,7 Fps	56,7 Fps	2,07
▶ Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	ca. € 190,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	780/2.000 MHz	800 (160 Vec 5)	0,3/1,5 Sone	60,0 Fps	56,7 Fps	2,07
Palit Geforce GTX 260 Sonic	ca. € 160,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	626/1.107 MHz	216 (skalar)	2,2/2,5 Sone	64,2 Fps	54,0 Fps	2,14
Powercolor Radeon HD 4870 PCS+/1G	ca. € 170,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	800/1.850 MHz	800 (160 Vec 5)	3,4/5,1 Sone	60,0 Fps	55,2 Fps	2,15
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	ca. € 140,-	Ati RV770	512 (GDDR5)	780/1.900 MHz	800 (160 Vec 5)	4,7/4,9 Sone	60,0 Fps	54,0 Fps	2,31
Gigabyte Geforce 9800 GTX+/1G	ca. € 150,-	Nvidia G92b	1.024 (GDDR3)	738/999 MHz	128 (skalar)	3,3/3,3 Sone	54,2 Fps	44,5 Fps	2,45
Sapphire Radeon HD 4850 1G	ca. € 130,-	Ati RV770	1.024 (GDDR3)	625/993 MHz	800 (160 Vec 5)	1,0/5,3 Sone	52,0 Fps	44,0 Fps	2,52
Asus EAH4850 TOP	ca. € 130,-	Ati RV770	512 (GDDR3)	680/1.050 MHz	800 (160 Vec 5)	0,2/1,5 Sone	52,0 Fps	44,5 Fps	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 120,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	738/1.102 MHz	128 (skalar)	0,5/2,9 Sone	51,0 Fps	41,2 Fps	2,65
Zotac Geforce 9800 GT AMP-Edition	ca. € 100,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	702/999 MHz	112 (skalar)	1,0/5,2 Sone	42,0 Fps	34,2 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Nvidia G92(b)	1.024 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	2,4/2,4 Sone	42,0 Fps	34,2 Fps	2,98
Palit 9800 GT Sonic	ca. € 120,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	3,4/43,4 Sone	42,0 Fps	34,1 Fps	3,02
Sapphire Radeon HD 4670 Ultimate	ca. € 65,-	Ati RV730	512 (GDDR3)	750/873 MHz	320 (64 Vec 5)	Passiv	35,5 Fps	28,2 Fps	3,06
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Nvidia G96	512 (GDDR2)	550/500 MHz	32 (skalar)	Passiv	15,2 Fps	11,2 Fps	3,87

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium und Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 270,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 130,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 130,-	P45	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Asus P5Q Deluxe	ca. € 150,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 290,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
▶ Gigabyte EP45-DS3	ca. € 100,-	P45	F9/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, DUal BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 110,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	ca. € 300,-	X58/CH10R	0503/2.01G	1	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firew., LCD, Temp-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
Gigabyte EX58-Extreme	ca. € 280,-	X58/CH10R	F2/1.0	2	x16 (3), x4 (1), x1 (1)	2 x 1000 MBit/s	10 x SATA, 1 X Firew., Diag.-LEDs, Kühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
▶ MSI X58 Pro	ca. € 180,-	X58/CH10R	7.0B8/3.1	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte EX58-UD3R	ca. € 180,-	X58/CH10R	F3/1.0	2	x16 (3), x4/x1 (1/2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1 x Firewire, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 130,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 110,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	790GX	1.20/1.01	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
▶ Gigabyte MA770-UD3	ca. € 70,-	770/SB700	F5/1.0	2	x16 (1), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 75,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. TWIN2X4096-8500C5DF	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
▶ OCZ OCZ2P1066GK	ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,63
Corsair TWIN2X4096-8500C5	ca. € 45,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	555 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	510 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-15	nicht möglich	1,78
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1066	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair Dominator GT TR3X6G1866C7GTF	ca. € 330,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1866	7-8-7-20	1000 MHz, 1,65 Volt	5-4-4-10	7-8-7-20	1,26
▶ OCZ OCZ3P1600E6GK	ca. € 90,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-7-24	855 MHz, 1,65 Volt	5-4-4-10	7-7-7-24	1,64
OCZ OCZ3P18004GK	ca. € 75,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1800	8-8-8-27	830 MHz, 1,95 Volt	6-6-6-18	7-7-7-20	1,74
G.Skill F3-10600CL7D-4GBPI	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333	7-7-7-18	700 MHz, 1,6 Volt	7-7-7-18	nicht möglich	2,09

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 70,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 75,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 35,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	ca. € 30,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 125,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2262wm (1.680 x 1.050)	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
▶ HP w2228h (1.680 x 1.050)	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	22 ms	Sehr gut	Gut	71 bis 274 cd/m²	Pivot, Audio, USB-Hub	1,97
FSC Amilo XL 3220T (1.920 x 1.080)	ca. € 210,-	D-Sub, HDMI	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	93 bis 283 cd/m²	Audio, Eco-Modus	1,99
Iiyama Prolite E2201W (1.680 x 1.050)	ca. € 180,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
▶ NEC Multisync 24WMGX³ (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 510,-	D-Sub, DVI-D, HDMI u. a.	21 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	104 bis 485 cd/m²	Fernbedienung	1,90
Viewsonic VX2433wm (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	20 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	96 bis 282 cd/m²	Audio	1,91
Novita 2602WHD (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Viewsonic VA2626wm (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	45 bis 304 cd/m²	Audio, Pivot	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
▶ Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 70,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9/7,4 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,52
Seagate Barracuda 7200.12 ST3500418AS	ca. € 50,-	SATA	500 GB	7.200	0,4 Sone/0,7 Sone	16,4/9,2 ms	16 MB	106,9/106,4 MB/s	2,53
WD Caviar Green WD20EADS	ca. € 250,-	SATA	2000 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,4/7,0 ms	32 MB	77,4/77,5 MB/s	2,57

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-Chinema	ca. € 100,-	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 180,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 200,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	ca. € 125,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF)	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	ca. € 140,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative X-Fi Xtreme Gamer	ca. € 60,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
Razer Mamba	ca. € 120,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	130 Gramm	Uneingeschränkt	Ja	1,68
▶ Microsoft X8	ca. € 60,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	4.000 Dpi	142 Gramm	Uneingeschränkt	Ja	1,84

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	ca. € 140,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
▶ Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Microsoft Sidewinder X6	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC

€ 625,-*

Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 7750 B.E. (Sockel AM2+)	€ 55,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: Gigabyte MA770-UD3 (AMD 770)	€ 70,-
RAM: OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	€ 45,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	€ 120,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	€ 35,-
Netzteil: Enermax PRO82+ (385 Watt)	€ 50,-
Gehäuse: Antec Three Hundred	€ 50,-

AUFSTEIGER-PC

€ 1.005,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q8300 (Sockel 775)	€ 160,-
Kühler: EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	€ 35,-
Mainboard: Asus P5Q Pro (Intel P45)	€ 120,-
RAM: OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	€ 45,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)	€ 165,-
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium (bulk)	€ 60,-
Festplatte: Seagate ST3640323AS (640 GB)	€ 60,-
Netzteil: Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	€ 70,-
Gehäuse: Cooler Master Storm Scout	€ 90,-

HIGH-END-PC

€ 1.510,-*

Komponente	Preis
Prozessor: AMD Phenom II X4 940 B.E. (Sockel AM2+)	€ 190,-
Kühler: Termalright IF-14 + Scythe S-Flex SFF21E	€ 60,-
Mainboard: Asus Crosshair II Formular (Nforce 780a SLI)	€ 150,-
RAM: Corsair Dom. 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Zotac Geforce GTX 285 (1.024 MB)	€ 300,-
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium Champion Series	€ 120,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	€ 70,-
Netzteil: Cougar CM Power (700 Watt)	€ 120,-
Gehäuse: Lian Li PC-A77	€ 230,-

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat legen wir Ihnen vor allem unser **Empire: Total War**-Modspecial mit fünf fantastischen Mods sowie unsere Modifikationen für **Call of Duty** ans Herz. Außerdem präsentieren wir Ihnen das gelungene **Decadence** für **Half-Life 2 (dt.)** von Tobias Möllstam und die enorm umfangreiche **Two Worlds**-Erweiterung **Curse of Souls**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Bioshock: Bioshock Reborn	●	●	–
Call of Duty 4: Frontlines	●	●	–
Call of Duty 4: Homefront Cells	●	●	–
Call of Duty 4: Homefront Downtown	●	●	–
Call of Duty 4: MP Mappack	●	●	–
Call of Duty: World at War - Ze Limper's Call of Duty World at War Weaponskins	●	●	–
Empire: Total War - A Proper Empire	●	●	–
Empire: Total War - Imperial Splendour	●	●	–
Empire: Total War - Lethal Mod	●	●	–
Empire: Total War - Lordz Modding MapPack	●	●	–
Empire: Total War - Terra Incognita	●	●	–
Far Cry 2: Day of Recon	●	●	–
Gratisspiel: FreeCol	●	●	–
Half-Life 2 (dt.): Decadence	–	–	●
Half-Life 2 (dt.): Powerstation 17	●	●	–
Half-Life 2 (dt.): Project 25	●	●	–
Max Payne 2: The Fall of Max Payne – Boiling	–	–	●
Two Worlds: Curse of Souls	–	–	●

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

CRYSIS: JUMPER AND THE CITY
Mit **Jumper and the City** ist eine vielversprechende Total Conversion zum Shooter **Crysis** in Arbeit, die frappierend an **Mirror's Edge** erinnert. Sie können sich überall frei bewegen und eine gesamte Stadt mit allen Dächern und Hochhäusern erkunden. Außerdem lässt sich nahezu alles in der Umgebung als Waffe nutzen. Aufgrund der großen Höhen wurde der Nano Suit nun so umgeändert, dass er den Spieler auch beim Aufprall aus großer Höhe vor dem Ableben bewahrt.
Info: www.crysisnews.de

BATTLEFORGE-PATCH
Mit dem neuen Update für Phenomics **Battleforge** probieren Sie Ihr taktisches Geschick an zwei neuen Karten aus. Diese führen eine weitere Kampagne ins Spiel ein, die den Namen Renegade trägt. Auf der Einzelspielerkarte „Mo" ziehen Sie mit dem weißen Juggernaut in die Schlachten. „Pesthauch" dagegen ist eine kooperative Mehrspieler-Map, auf der Sie mit bis zu drei Freunden gegen einen fiesen Banditen antreten. Der Patch ermöglicht es außerdem, Mitspielern die eigenen Spielkarten zu zeigen oder sich das Deck eines Gegenübers zeigen zu lassen. Über einen Download des Updates brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen. Loggen Sie sich in **Battleforge** ein, überprüft das Spiel automatisch die Version und lädt den Patch dann automatisch herunter.
Info: www.battleforge.de

HAL-LIFE 2 (DT.)

Decadence

Glaubt man dem Online-Lexikon **Wikipedia**, beschreibt das Wort „Dekadenz" einen kulturellen Niedergang. Und so wie die düstere Welt dieser auf der Source-Engine basierenden Mehrspieler-Modifikation **Decadence** aussieht, scheint der Name passend gewählt ...

In Version 1.01 der Mod hetzen Sie mit den Parteien Knives und Looters über zwei Karten (dec_boulevard und dec_dea-throw) und wählen Ihre Spielfigur aus je zwei verfügbaren Klassen. Yelena, der Heavy Gunner der Knives, ballert aus dem Schnellfeuergewehr Reznya und hat im zweiten Feuermodus ebenso wie sein Looters-Pendant eine besonders hohe Feuerrate. Letzterer hört auf den Namen Echo Aelian und macht mit einer sogenannten Harley Jagd auf die Gegner. Dabei handelt es sich aber mitnichten um das berühmtberüchtigte Motorrad, sondern um eine schwere, automatische Langwaffe. Die Scout-Klasse mit den Charakteren Nikita (Knives) und Zoe (Looters) spielt ihre Vorteile eher im Fernkampf und beim Flankieren der Gegner aus. Fies: Beide können im alternativen Feuermodus vergiftete Dartpfeile raushauen. Werden Sie damit getroffen, verschwimmt Ihre Sicht und Sie bewegen sich taumelnd und wie in Trance. Somit sind Sie ein leichtes Ziel für Ihre Gegner.

Um verlorene Lebensenergie aufzufüllen, gehen Sie in Deckung. Haben Sie trotzdem einmal ins virtuelle Gras gebissen, kann Sie ein Teamkollege, der sich in der Nähe aufhält, wiederbeleben. **Decadence** reduziert Bildschirmanzeigen auf ein Minimum, weil der Spieler die Informationen eher mit allen Sinnen als nur visuell vom HUD aufnehmen soll. (mb) ❑

Info: www.decadencemod.com

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

KOMMENTAR | Echo Aelian (Looters) steht unter Beschuss eines gegnerischen Knives-Spielers.

SCHARFE BRAUT | Die Charaktermodelle wie hier Zoe Maximila (Looters) sind detailliert gestaltet.

TWO WORLDS

Curse of Souls

Das kostenlose Add-on **Curse of Souls** für das Rollenspiel **Two Worlds** schaufelt vier neue Mehrspielerkarten auf Ihre Festplatte, die das Gebiet um Antaloor erweitern. Die frischen Maps stehen im kooperativen Modus für bis zu acht Spieler gleichzeitig zur Verfügung und bieten 35 brandneue Quests.

Die neuen Spielwiesen präsentieren sich so: Auf „Metrovis" treibt ein Verräter sein Unwesen in der Stadt Ranburg. Ihre Aufgabe ist es, sich durch eine orkische Belagerung zur Siedlung durchzukämpfen und den Bösewicht letztlich dingfest zu machen. Auf der Karte „Lakravin" wütet eine schlimme Seuche in der Stadt Frall. Da Banditen sich die Medizin unter den Nagel gerissen haben, sollen Sie diese wiederbeschaffen. „Mazara" versetzt Sie in die Rolle von Boten, die dem Herrscher der Stadt Hurm beibringen müssen, dass keine Hilfe für die Belagerung durch eine finstere Macht eintrifft. Einen abtrünnigen Magier jagen Sie auf der Karte „The Hunt", die nahe des Dorfes Kabba spielt. Hier helfen Sie außerdem den Bewohnern im Kampf gegen Oger, Groms und Scapularis. Machen Sie sich gleich auf, die neuen, spannenden Missionen zu lösen. (mb/ab) ❑

Info: www.2-worlds.com

Add-on/Patch (Mehrspieler)
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

WACHSCHUTZ | Am neuen Schauplatz „Ancient Temple of Throglin" erwarten Sie fiese Groms.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

FUSSBALL MANAGER 09 PATCH 4
Das vierte Update zum **Fußball Manager 09** (auf Extended-DVD) integriert 56 neue XXL- und 227 normalgroße Spieler- sowie 142 weitere Bilder, überarbeitet komplett die Datenbank inklusive aktualisierter Wappen und führt kleinere Veränderungen am Liveticker durch, wodurch hier einige Fehler beseitigt werden. Um den Patch zu installieren, benötigen Sie allerdings das vorhergehende Update. Die Änderungen der Datenbank sind jedoch nicht in alten Spielständen aktiv.
Info: www.fm09.de

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
Haben Sie Probleme mit dem neuesten Spiel der **Chronicles of Riddick**-Reihe, installieren Sie den Patch 1.01. Dieser behebt unter anderem einen fiesen Fehler, der das Spiel abstürzen ließ. Außerdem wurden Probleme beseitigt, die auftreten konnten, wollten Sie einem Mehrspieler-Match beitreten. Den Kämpfen gegen Freunde sollte nun nichts mehr im Wege stehen. Das rund 68 Megabyte große Update finden Sie auf unserer Extended-DVD.
Info: www.riddickgame.com

DARK SECTOR PATCH 1.0.1
Unangenehme Fehler beim Tastaturlayout, der Speicherfunktion unter Windows Vista und bei der Lokalisierung behebt der aktuelle Patch 1.0.1 (auf Extended-DVD) für das Actionspiel **Dark Sector**.
Info: www.darksector.com

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Third Age: Total War

Die Total Conversion **Third Age: Total War** katapultiert Sie in die Fantasy-Welt von Mittelerde und bringt neue Fraktionen ins Spiel.

Sie ziehen mit den Armeen von Gondor, Rohan, High und Silvan Elfen, Zwergen, Eriador, Dale, Isengard, Mordor, Rhun, Harad und den Orks der Misty Mountains in die Schlacht. Die Mittelerde-Karte der Mod orientiert sich an der Buchvorlage und beinhaltet neben einigen frischen Schauplätzen 114 bekannte Siedlungen aus der Mittelerde-Geschichte.

Die Mod bietet außerdem eine spielbare Kampagne, eine verbesserte künstliche Intelligenz sowie neue Sounds, Musik, Filme und Grafiken. (mb) ❑

Info: www.moddb.com/mods/third-age-total-war

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

RÜSTZEUG | Mit ihrer schweren Rüstung sind die Löke-Flag Rim der Rhun gefährliche Gegner.

BIOSHOCK

Bioshock: Reborn

Wer eine neue Herausforderung in **Bioshock** sucht, sollte sich die Mod **Bioshock: Reborn** von Slayer_2 und psikoticsilver ansehen. Die aktuell erhältliche Beta-Version ändert einiges am Balancing des Ego-Shooters und bringt Sie so ordentlich ins Schwitzen. Big Daddies etwa oder Bossgegner Fontaine sind nun wesentlich härtere Feinde. Lebens- und EVE-Energie regenerieren sich sehr langsam. Das Hacken wird Ihren Kopf zum Glühen bringen, dafür erhalten Sie bei Erfolg kostenlose Gegenstände. Zusätzlich nutzen Sie die neuen Plasmide Life Drain sowie Teleportation. Weitere kleine Änderungen sorgen für ein frischeres Spiel-Erlebnis. (ab) ❑

Info: www.moddb.com/mods/bioshock-reborn

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Hoch

GEBLITZT | Der Held feuert einen Blitz auf eine bösartige Bewohnerin der Unterwasserstadt Rapture.

WORLD OF WARCRAFT

Patch 3.1

Wenn Blizzard einen neuen Patch für das Online-Rollenspiel World of Warcraft veröffentlicht, können Sie immer mit umfangreichen Änderungen und Zusatzinhalten rechnen.

Patch 3.1 öffnet die Pforten nach Ulduar. In diesem uralten Gefängnis versucht der Gott des Todes, Yogg-Saron, seine Fesseln abzuwerfen. Seine Wächter konnte er bereits zum Bösen bekehren und mutige Abenteurer, die sich in die Titanenstadt Ulduar wagen, um deren Geheimnisse zu ergründen, müssen sich auf heftige Kämpfe einstellen.

Zudem versuchen Sie Ihr Glück im Argentumturnier. An der nordöstlichen Küste von Eiskrone finden sich die mutigsten Recken, um im Turnier die Champions zu küren, die es mit der „Geißel", der Untotenarmee, aufnehmen können.

Wie oft bei World of Warcraft-Patches gibt es auch mit Version 3.1 wieder umfangreiche Änderungen. Vor allem Spieler des Todesritters haben mit vielen Neuerungen zu rechnen, etwa bei der Kraft Antimagische Hülle, deren Schadensabsorption auf 50 % der Gesundheit des Spielers reduziert wurde. Es finden sich aber noch weitere Dinge in der Änderungsliste des Patches, die World of Warcraft interessanter machen. (ab) ❑

Info: www.worldofwarcraft.de

HOCH ZU ROSS | Im Laufe des Argentumturniers messen sich die Teilnehmer auch mit der „Geißel".

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

UNREAL TOURNAMENT 3

Epic Games ist unermüdlich. Erschienen vor gefühlten fünf Minuten erst das Titan Pack und der Patch 2.0 für den beliebten Mehrspieler-Shooter, so veröffentlicht die Spieleschmiede jetzt schon das nächste Update. Auch Patch 2.1 ist sehr umfangreich und nimmt viele Änderungen vor. Diese betreffen nicht nur den nochmals verbesserten Mod-Support, sondern auch die Benutzeroberfläche und Stabilität des Spiels, indem zahlreiche Bugs im Einzelspieler- sowie im Online-Modus entfernt wurden.

Info: www.unrealtournament.com

FALLOUT 3 (DT.) PATCH 1.5

Obwohl es bereits bei Erscheinen im Oktober 2008 stabil lief, spendieren Bethesda Softworks ihrem Endzeit-Rollenspiel Fallout 3 (dt.) einige Patches. Diese bereiten das Spiel hauptsächlich auf die neuen herunterladbaren Inhalte Operation Anchorage, The Pitt und Broken Steel vor. So auch Patch 1.5. Dieser fügt neue Erfolge für Broken Steel ein und behebt auch gleich einige Fehler, die durch herunterladbare Inhalte entstehen können – etwa dass der Detailgrad von Texturen in neuen Gebieten nicht korrekt angezeigt wird oder dass herunterladbare Begleiterinhalte nicht direkt hinter dem Spieler erscheinen. Falls Sie planen, Broken Steel zu kaufen, müssen Sie den Patch installieren. Die knapp 50 Megabyte große Datei finden Sie auf unserer Extended-DVD.

Info: http://fallout.bethsoft.com

FALLOUT 3 (DT.)

Modding-Contest

Damit der Nachschub an guten Modifikationen zu Bethesdas Endzeit-Rollenspiel Fallout 3 (dt.) nicht abreißt, haben wir gemeinsam mit der Fansite www.fallout-forum.de einen Modding-Contest gestartet.

Teilnehmen können neue Mods in deutscher Sprache, die mindestens eine Quest enthalten und bisher nicht erschienen sind. Der Wettbewerb läuft bis zum 5. Juli 2009. Die drei erstplatzierten Mods erhalten je eine limitierte PipBoy-3000-Uhr und 100 Megabyte Webspace, der unter „Name-Ihrer-Modifkation.Fallout.Forum.de" zur Verfügung stehen wird. Zudem gibt es Überraschungspreise und die Gewinner-Mods werden in PC Games vorgestellt. (mb) ❑

Info: www.fallout-forum.de

ZEITEISEN | Beim **Fallout 3**-Mod-Contest können Sie PipBoy-3000-Uhren (siehe Montage) abstauben.

GRATISSPIEL

FreeCol

Wie der Name schon andeutet, ist FreeCol ein kostenloser Colonization-Klon, dessen Grafik und Gameplay sich an das Vorbild anlehnen.

Zunächst wählen Sie eine von acht Nationen und schippern mit Ihrem Boot nach Amerika. Jede Nation bietet andere Vorteile. So sind etwa die Spanier Spezialisten der Eroberung, während die Holländer handeln wie die Weltmeister. Ziel des Spiels ist, sich mit Ihrer Sippschaft erfolgreich auf dem neuen Kontinent breitzumachen.

Sie besiedeln das Land, gründen Städte und locken Bürger an, die Ihre Wirtschaft in Schwung bringen. Forschung schaltet neue Upgrades und Einheiten frei. (mb) ❑

Info: www.freecol.org

Gratisspiel (Einzel- & Mehrspieler)
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ALLES NUR GEKLAUT | **FreeCol** orientiert sich vor allem bei der Grafik eng am Vorbild **Colonization**.

HALF-LIFE 2 (DT.)

Project 25

Als Bachelor-Arbeit hat der schwedische Student Filip Coulianos die Modifikation Project 25 programmiert, die eine einzigartige Einzelspielererfahrung bieten soll. Der Modder schickt Sie in seiner Fan-Episode auf eine etwa 30-minütige und sehr gefährliche Reise durch das Half-Life 2 (dt.)-Universum.

Da sich die Mod so nah wie möglich an das originale Half-Life 2 (dt.) halten soll, kämpfen Sie in Project 25 auch „nur" gegen Standardgegner und mit den bekannten Waffen des Hauptspiels. Nichtsdestotrotz ist das Leveldesign sehr schön und glaubwürdig geraten und es gibt nicht nur neue Sounds, sondern auch eine eigens für die Mod aufgenommene Sprachausgabe zu hören. Um die Modifikation zu vertonen, klemmten sich mit Kelly Harrigan, Edwyn Tiong und Emelie Isacsson die weiteren an der Mod Beteiligten hinter das Mikrofon, während sich Filip Coulianos um alles andere wie die Choreografie, das Manuskript, die Story, das Leveldesign, die Beleuchtung etc. kümmerte.

Insgesamt flossen zweieinhalb Monate Arbeit in die Modifikation, die ein installiertes Half-Life 2 (dt.) inklusive Episode 1 und Episode 2 voraussetzt. (mb) ❑

Info: moddb.com/mods/project-25

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 30 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Mittel

INNENARCHITEKT | Das Leveldesign der Mod ist glaubwürdig und stimmungsvoll.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

HALF-LIFE 2: POWERSTATION 17
Eine kleine, feine Einzelspieler-Mod ist Powerstation 17 (auf DVD) von Modder Jason Gimba. Als Gordon Freeman müssen Sie einen Stromreaktor der feindlichen Combine-Soldaten lahmlegen und sich dann schnell verkrümeln, ohne dabei das Zeitliche zu segnen. Das ist aber natürlich leichter gesagt als getan. Das Leveldesign ist sehr gut gelungen und die Platzierung der Gegner wirkt ebenso glaubhaft wie die detaillierte Umgebung, durch die Sie während der gefährlichen Mission stiefeln.
Info: www.kyopmaps.com

LEGENDS OF ZORK
In der Fortsetzung der berühmten Text-Adventures der Zork-Reihe aus den 80er- und 90er-Jahren erforschen Sie das Great Underground Empire. Nachdem Sie sich einen Helden erschaffen haben, wandern Sie, untermalt von lustigen 2D-Standbildern, durch die Welt, liefern sich Kämpfe mit fiesen Monstern und erhalten dadurch Erfahrungspunkte sowie Gegenstände und Geld. So verbessern Sie Ihren Recken, kaufen sich neue Fähigkeiten und Waffen und wagen sich in Gebiete vor, die noch härtere Gegner beheimaten. In einer Arena treten Sie auch gegen Mitspieler an. Der schwarze Humor des kostenlosen, englischen Browserspiels Legends of Zork erschafft eine einzigartige Atmosphäre. Wer mehr Aktionspunkte pro Tag haben möchte, muss sich diese gegen echtes Geld kaufen.
Info: http://legendsofzork.com

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Boiling

Einige Modder sind so fleißig, sie müssten eigentlich Biene Maja heißen. Clément „Corwin" Melendez ist so ein Kandidat. Nach 7th Serpent: Genesis und kürzlich Mona: The Assassin veröffentlichte er jetzt Max Payne 2: Boiling.

Sie übernehmen die Rolle eines Mannes, der sich als Auftragskiller für einen Anzugträger verdingt. Dessen Ziel ist es offensichtlich, die Stadt von Menschen zu säubern, die seiner Ansicht nach der unschönen Bevölkerungsschicht des „Abschaums" zuzuordnen sind.

Diesmal schickt Ihr Auftraggeber Sie auf eine Mission, die es in sich haben soll. Denn was Sie am Zielort erwartet, sind eine überraschende Wendung und dann eine gute halbe Stunde mit Max Payne 2-typischen Schießereien. Sie hechten in Zeitlupe um die Ecke und richten Ihre Wummen gegen virtuelle Feinde. Standard-Waffen spucken im Millisekundentakt Geschosse aus, die schöne Levelarchitektur der neuen Schauplätze färbt sich rot. Auf Wunsch verfolgen Sie die Bleikugeln des Scharfschützengewehrs auch in der Mod in Zeitlupe bis ins Ziel.

Obwohl die Mod fast ausschließlich in einem Gebäude spielt, ist sie trotzdem abwechslungsreich. Sie springen über Funken sprühende Stromkabel, balancieren über Fenstersimse und zerschießen Fenster, um sich Ihren Fluchtweg zu bahnen. Nachdem Sie alle Gegner erledigt haben, müssen Sie sich in der Gasse vor dem Haus auch schon der nächsten Überraschung stellen ...

Außerdem beinhaltet die Mod den Spielmodus „Angry Granny", bei dem Sie als waffenschwingendes Großmütterchen Ihr Haus gegen immer neue Wellen von Feinden verteidigen. (mb) ❑

Info: www.boiling-mod.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 45 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Mittel

TÖDLICHE TREPPE | Am einfachsten schalten Sie die Feinde im Bullet-Time-Modus (Zeitlupe) aus.

FILMREIF | Die Zwischensequenzen sind künstlerisch angehaucht und lockern den Spielverlauf auf.

REGENKAMPF | Dieser grimmige Terrorist steht auf der Karte „Subharbor“ buchstäblich im Regen.

Mehrspieler-Mods
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Mehrspieler-Map-Pack

Nicht nur der packende Einzelspieler-Modus treibt Shooter-Fans bei Call of Duty 4: Modern Warfare ein Leuchten in die Augen. Auch der Mehrspielerteil ist eine besondere Herausforderung, wie die Community beweist.

Mit unserem dicken Kartenpaket kredenzen wir Ihnen elf neue Spielwiesen für heiße Mehrspielergefechte und wollen damit für etwas mehr Abwechslung sorgen. Wenn Sie die dem Hauptspiel beiliegenden Spielwiesen inzwischen auswendig kennen, dann probieren Sie doch einmal die elf Karten aus, die wir in unserem Map-Pack für Sie zusammengefasst haben. Die Karte Desert Ghost Town von Bruce Clayton versetzt Sie in eine abgelegene Wüstenstadt, wo Sie sich in Tunneln und zwischen Häusern heiße Schlachten liefern. Desert Ghost Town unterstützt die Spielmodi Team Deathmatch, Headquarters, Search and Destroy und Custom. Andrew Heeps Doomed lässt Sie in den Spielmodi Deathmatch, Team Deathmatch, Headquarters und Sabotage in einer winterlichen Stadt gegen die Feinde antreten. Einen Hügel nehmen 20 bis 30 Spieler in Tony Kramers Hill Assault ein. Unterstützt werden Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag,

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

COD 4: MW – FRONTLINES
Frontlines für Call of Duty 4: Modern Warfare integriert fünf neue Spielmodi (Battlefront, Commander/VIP, Exterminate, Objective, Chopper) in die Mehrspielerrunde. Leider erst nach DVD-Schluss ging die Beta 5 der Mod an den Start, die weitere Spielmodi bereitstellt, sodass dann ingesamt 22 Spielvarianten auf allen neuen und alten CoD 4-Maps funktionieren sollen. Zusätzlich werden Hajas Spawn Protection (schützt beim Respawn vor explodierenden Objekten) und die Hajas Extreme Realism-Mod mitgeliefert. Diese passt die Wirkung der Waffen an und zeigt realistischere Trefferauswirkungen. Kombiniert mit Frontlines Damage Feedback, die die Trefferanzeige durch Schreie und neue Bluteffekte ersetzt, bietet sich ein völlig neues Spielerlebnis.
Info: **http://mods.hajas.org/cod4_frontlines.htm**

COD 4: MODERN WARFARE/ WORLD AT WAR – SVR-MOD
Die SVR-Mod von Modder Number7 lässt Sie an vielen Einstellungen von Call of Duty: Modern Warfare und World at War schrauben, die sonst nicht zugänglich sind, darunter zum Beispiel Admin- und Clan-Optionen, Einstellungen für Scharfschützen, aber auch verschiedene Spielerstatistiken. Außerdem enthält die Mod einige Erweiterungen, die das Standardspiel nicht enthält, und Sie können jetzt Minenfelder vom Schlachtfeld entfernen.
Info: **http://aigaming.net**

CALL OF DUTY 4: MW

SP-Map-Pack

Mehrspielerkarten für Call of Duty 4: Modern Warfare gibt es eigentlich mehr als genug. Auf der Suche nach Solo-Karten allerdings werden die meisten Fans des fantastischen Shooters nicht fündig. PC Games füttert Sie deshalb diesmal auch mit Einzelspieler-Sahnestücken aus der digitalen Feder von Modder babycop. In den beiden Homefront-Episoden wandeln Terroristen auf dem Boden der USA. Das gefällt den Amis natürlich gar nicht. Als Mitglied einer Spezialeinheit nehmen Sie sich der Problematik an – flankiert von NPC-Soldaten.

In Cells stürmen Sie in zwei Teams ein von Terroristen besetztes Hochhaus. Für Sie als Spieler heißt das natürlich: jede Menge Action. Wir sprechen von Türen eintreten, Granate hineinwerfen und hinterherstürmen. Aber Vorsicht! Blindes Herumgeballer führt

DUCKMÄUSER | Sonst verhalten sich die Terroristen clever, dieser hier war aber sehr unvorsichtig.

Einzelspieler-Maps
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Search and Destroy sowie Custom. In einer hübschen, kleinen, russischen Stadt toben Sie sich bei Steve Griffiths **Matroska** aus, auf der Sie in Deathmatch, Team Deathmatch, Sabotage, Headquarters, Search and Destroy, Domination, OldSchool, Capture the Flag, Capture the Flag Back und Hold the Flag antreten dürfen.

Stehen Sie auf heiße Straßenschlachten? Dann stürzen Sie sich in die Karten **RVS_Streets_Day** und **RVS_Streets_Night** von Paul Brenner. Beide Varianten sind auf sechs bis zwölf Spieler und für die Modi Deathmatch, Team Deathmatch, Headquarters, Search and Destroy und Domination ausgelegt. Bei **Sharqi Peninsula Day** und der Nachtvariante **Sharqi Peninsula Night** erfreuen Sie sich in einem kleinen Dorf an der opulenten Optik. Modder Yohan Riou hat mehr als 200 Stunden an beiden Karten gearbeitet, die Deathmatch, Team Deatchmatch, Domination, Sabotage, Search and Destroy, King of the Hill, aber kein Oldschool als Spieltypen unterstützen. In **Subharbor** von Brian Longest ballern Sie sich nachts im Regen durch einen wunderschönen Hafen. Testen Sie Ihr taktisches Geschick in einem Lagerhaus der Karte **Warehouse** (Deathmatch/Free for all, Team Deathmatch, kein Oldschool!) von Mathias Andersson. Die Map unterstützt bis zu 20 Spieler; der Modder selbst empfiehlt für DM/FFA zwei bis vier Spieler, für Team Deathmatch zwei bis acht Kontrahenten. Zu guter Letzt können Sie dann noch auf der Mehrspielerkarte **Fruville** von Paul Jones in den virtuellen Krieg ziehen. (mb) ❑

Info: www.callofduty.com

DUELL | Auf der Karte **Hill Assault** von Modder Tony Kramer müssen Sie einen Hügel einnehmen.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

COD 4: MW/WORLD AT WAR – OPEN WARFARE

Mitte April wurde Version 1.5.4 des Open-Source-Modprojekts **Open Warfare** für **Call of Duty 4: Modern Warfare** und **Call of Duty: World at War** auf die **CoD**-Community losgelassen. Neu sind in dieser Version etwa ein erweitertes Admin Control Panel (ACP), eine Verzögerungszeit bei den Flammenwerfern und die taktisch interessante Möglichkeit, auf einigen Karten Nebel hinzuzufügen. Außerdem wurden diverse Fehler behoben.

Info: http://openwarfaremod.com

CALL OF DUTY 2: WORLD AT WAR

Die Mod schnappt sich geniale Features aus **Call of Duty: World at War** und würzt damit den Mehrspielermodus von **Call of Duty 2**. Die Macher preisen besonders das komplexe Bot-System an, das KI-gesteuerte Mitspieler mit verschiedenen Spielweisen und Schwierigkeitsgraden beinhaltet. Außerdem bringt die Mod neue, realitätsnahe Bewegungen, ein überarbeitetes Zielverhalten, frische, hochauflösende Skins und neue Klänge für Waffen und Spielermodelle.

Info: www.moddb.com/mods/call-of-duty-2-world-at-war

COD 4: MW – ELEMENTS OF WAR

Die Mod bietet etwa ein neues Wettersystem (Regen, Schnee, Gewitter) sowie frische Effekte (u. a. Einschusslöcher, Bluteffekte). Es gibt eine optionale Lebensenergieanzeige (Healthbar) und ein Anti-Camper-System.

Info: www.templer-clan-germany.de

IN DIE VOLLEN | Der zweiminütige actionreiche Beginn von Downtown verlangt Ihnen alles ab.

AUFLESESTUNDE | Die Munition ist schnell verballert, das Einsammeln von neuen Waffen sorgt für Nachschub.

auf dieser Map nicht allzu weit, denn die Gegner sind sehr clever. Jeder zweite Terrorist befindet sich nämlich in direkter Reichweite zur nächstbesten Geisel. Die Gefangenen machen überdies noch den Eindruck, sogar den Sonderschulabschluss verpasst zu haben, denn sie flüchten nicht einmal, wenn die jeweiligen Entführer abgelenkt sind und sich somit eine perfekte und halbwegs sichere Gelegenheit ergäbe.

Positiver Kontrast: Ihre bewaffneten Mitstreiter stürmen Wohnungen erst, wenn Sie selbst auch mit vor Ort sind, und verhalten sich auch sonst routiniert. Seien Sie auf Ihrem Weg durch die drei Stockwerke aber stets auf der Hut, denn Ihre Kontrahenten geizen ganz und gar nicht mit Granaten und sind Ihnen meist zahlenmäßig überlegen.

In Downtown kommen Sie direkt zur Sache. Die Einzelspielerkarte spielt auf einem Sommerfest in der Innenstadt. Allerdings kommen Sie nicht zum Entspannen und auch ein kühles Bier bleibt Ihnen verwehrt. Stattdessen gibt es eine gewaltige Explosion und dann stürmen auch schon Dutzende von Terroristen auf Sie zu.

Zwei Minuten lang setzen Sie sich an der Seite eines Kameraden zur Wehr und erwidern das Feuer. Gegen die peitschenden Projektile Ihrer Feinde bieten nur ein paar dünne Bäume dürftige Deckung. Halten Sie sich also etwas zurück und gehen Sie vorsichtig zu Werke – zunächst! Nach kurzer Zeit im Sperrfeuer packen die Angreifer nämlich die Raketenwerfer aus. Wenn Sie jetzt hinter Ihrer Deckung hocken bleiben, enden Sie als Rollbraten. Erscheint endlich Verstärkung, rücken Sie Stück für Stück vor, während in unmittelbarer Nähe reihenweise Autos explodieren. Wer nicht ständig in Bewegung bleibt oder zu lange über ungeschützte Flächen streunt, findet hinter der ersten Kreuzung sein Grab. **Downtown** ist pure, packende Action. (jt/mb) ❑

Info: www.freewebs.com/babycop

FALLOUT 3 (DT.)

Operation Anchorage

Wie wäre es mit einer Reise in die Vergangenheit von Fallout 3 (dt.)? In der Geschichte des ersten Add-ons verschlägt es Sie virtuell in das eisige Alaska, um die Invasion der chinesischen Armee zurückzuschlagen.

Die Ausgestoßenen, eine abgespaltene Gruppe von Ex-Bruderschaftlern, haben ein Problem: Sie gelangen nicht in eine seit 200 Jahren verschlossene Waffenkammer. Hier kommen Sie ins Spiel: Da Sie über den PipBoy 3000 verfügen, bitten Sie die Ausgestoßenen um Hilfe. Vorsicht: Die Simulation verfügt über keinerlei Sicherheitsmechanismen, Ihre Spielfigur kann also sterben.

Wenn Sie einwilligen, werden Sie 200 Jahre in der Zeit zurückversetzt und finden sich in Alaska wieder. Ziel ist es, die chinesischen Invasoren aus Anchorage zu vertreiben. Dafür müssen Sie sich zuerst Ausrüstung und Waffen besorgen, die Sie nach Abschluss der Simulation auch in der Waffenkammer finden. Der Shooter-Aspekt überwiegt in den vier Missionen deutlich, Rollenspieler kommen zu kurz. (mk, ku) ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com

AUSREICHEND Das Add-on lohnt sich höchstens wegen der neuen Waffen und der verschneiten Landschaft. Der Blick in die Geschichte des Konflikts zwischen den USA und China ist ebenfalls interessant, trotzdem macht sich rasch Langeweile breit.

FAKTEN

- 4 Missionen
- 7 neue Ausrüstungsgegenstände plus 6 weitere, die nur in der Simulation verfügbar sind
- Nur ein neuer Perk
- Virtuelle Simulation des Krieges zwischen den USA und den angreifenden Chinesen in Alaska
- Kann begonnen werden, sobald Sie aus Vault 101 geflüchtet sind

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda | ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe | 27.1.2009

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: leicht

SCHWERES GERÄT | Im Krieg greifen beide Parteien auf Fahrzeuge und Geschütze zurück.

HIGHTECH | Vor dem nuklearen Konflikt nutzen die Chinesen ihre überragende Technik.

FALLOUT 3 (DT.)

The Pitt

Sklaverei spielt im Hauptspiel Fallout 3 (dt.) eine große Rolle. Sie können die Sklaventreiberstadt Paradise Falls ausräuchern oder sich selbst als Sklavenfänger einen Namen machen. Im zweiten Add-on The Pitt fallen Sie selbst Sklavenhändlern in die Hände und müssen sich durch das ehemalige Pittsburgh kämpfen.

Auf dem Weg durch das Ödland empfangen Sie den Funkspruch des Ex-Sklaven Wernher. In der Sklavenhochburg The Pitt existiert ein gigantisches Stahlwerk, in dem genetisch erkrankte Sklaven bis zum Tod für ihre Herren schuften müssen. Wernher bittet Sie, den Gerüchten über einen Impfstoff gegen die Seuche nachzugehen.

Beim Eintritt in The Pitt nehmen Ihnen die Wärter alle Waffen ab und Sie fristen während der ersten beiden Quests ein Sklavendasein. Nachdem Sie zur Rohstoff-Suche abgestellt worden sind und Stahlbarren im Hinterhof des Stahlwerks aufgetrieben haben, treten Sie in harten Gladiatorenkämpfen gegen schwer bewaffnete Ex-Sklaven an. Eine tolle Quest, weil Sie danach Ihre Ausrüstung wiederbekommen. Insgesamt versprüht The Pitt einen düsteren Charme, losgelöst vom Rest des Ödlands. Die Stadt war nicht direkt vom nuklearen Krieg betroffen und unterscheidet sich entsprechend stark von Washington. (mk, ku) ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com

BEFRIEDIGEND Pittsburgh ist eine gelungene Abwechslung zum Hauptspiel und einfach stimmiger als Alaska.

FAKTEN

- 9 neue Waffen und 18 neue Rüstungsvarianten
- 3 neue Perks
- Ein völlig neuer Gegnertyp: die Trogs, mutierte Menschen, die das Licht fürchten
- 3 Quests und 2 Nebenaufgaben
- Sie verlieren temporär Ihre Ausrüstung und müssen mit den einfachen Mitteln eines Sklaven auskommen.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda | ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe | 24.3.2009

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: mittel

RASENMÄHERMANN | Um sich zu wehren, greifen Sie auf grobe Industriewerkzeuge zurück.

ABARTIG | Im Untergrund lauern die grausigen Trogs auf unvorsichtige Opfer.

HITZE DES GEFECHTS | Mit vereinter Feuerkraft rücken Sie den Resten der Enklave auf den Pelz.

FALLOUT 3 (DT.)

Broken Steel

Wenn Sie selbst Todeskrallen mit einem müden Lächeln umpusten und das Ödland um Washington überhaupt keine Überraschungen mehr für Sie bereithält, dürfte das dritte Add-on genau der richtige Antrieb für Sie sein, noch einmal die Power-Rüstung anzulegen. Denn Broken Steel führt die Geschichte weiter und bietet neue Herausforderungen für alte Fallout-Hasen.

Raven Rock und die Enklave wurden zerstört und Präsident John Henry Eden „abgeschaltet". Trotzdem hält die Enklave noch immer den Wasseraufbereiter im Jefferson Memorial. Nachdem Sie im Hauptspiel das Projekt Purity zurückerobert und eingeschaltet haben, beginnt die Geschichte des Add-ons: der Unterdrückung durch die finstere Enklave ein für alle Mal Einhalt zu gebieten.

Broken Steel ist der umfangreichste Zusatzinhalt von Fallout 3 (dt.). Dabei profitieren Sie am meisten vom höheren Maximallevel. Es ist endlich auch für Level-20-Charaktere sinnvoll, auf der Suche nach neuen Gegnern und Nebenquests durch das Ödland zu streifen. Während Sie nach den Bauteilen der Tesla-Kanone und den Überresten der Enklave forschen, besuchen Sie ein altes Atomkraftwerk und die Adams Air Force Base. Aber auch die bekannten Schauplätze haben sich durch das in die Wüste gepumpte, frische Wasser aus Projekt Purity verändert. Die Wassertransporte in entlegene Gebiete sind zum Angriffsziel der Raider geworden.

Neue Gegner wie der Supermutant Overlord, die Feral Ghul Reaver und die Hellfire Trooper greifen Sie ab Level 18 an. Sie wehren sich jedoch mit einem neuen Flammenwerfer, einem frischen Lasergewehr und der erwähnten Tesla-Kanone, die sogar Fahrzeuge zerstören kann. (mk, ku) ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com

GUT Die Zerschlagung der Enklave macht viel Spaß und bringt endlich neues Futter für alle Fallout-Fans. Die Fortführung der Geschichte ist überraschend, aber gelungen und fügt sich ins Gesamtbild ein.

FAKTEN

- Anhebung der Levelgrenze auf 30
- Beginnt nach dem Abschluss der Hauptquest und ändert das Ende
- 3 neue Gegnervarianten
- 7 neue Waffen und viele neue Rüstungen
- Neue Nebenaufgaben im bekannten Ödland, neue Dialoge und neue Events, die sich auf das reine Wasser beziehen

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda | ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe | 05.5.2009

HARTNÄCKIG | Die Truppen der Enklave ergeben sich nicht freiwillig.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: mittel

ARTENVIELFALT | Trotz des reinen Wassers aus Projekt Purity sind die Supermutanten noch da.

Die besten Mods für Empire: Total War

Von: Andreas Bertits

Die **Total-War**-Reihe war schon immer sehr modfreundlich. Wir stellen Ihnen die besten Modifikationen für den neuesten Teil **Empire: Total War** vor.

Lethal Mod

Dem Titel **Total War** will Modder Lord Nova mit seiner **Lethal Mod** alle Ehre machen. Mit seinem Werk gelingt es ihm aufgrund einiger Änderungen am Balancing, ein noch gefährlicheres und brutaleres Gefühl bei den Schlachten zu erzeugen.

Noch mehr Einheiten tummeln sich jetzt auf den Feldern der Ehre. Deren künstliche Intelligenz passte Lord Nova an, um die Schlachten fordernder und realitätsnäher zu gestalten. Auch der Ausdauer und Moral Ihrer Truppen verpasste der Modder eine Generalüberholung. Zudem veränderte er die Nachladegeschwindigkeiten und die Zielgenauigkeit von Gewehren sowie den Schaden der Nahkampfwaffen. Die Kosten für Bau und Technologie verdreifachte er indes, um sie dem härteren Spielgefühl anzugleichen.

Mit der **Lethal Mod** erleben Strategen **Empire: Total War** von seiner extrem harten und brutalen Seite. (ab) ❑

Info: www.twcenter.net

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

FAHNENFLUCHT | Die Armee Württembergs flieht vor dem anrückenden, übermächtigen Heer.

Terra Incognita

Ein strategischeres Spielgefühl will Ihnen Modder Stefan „alpaca" Reutter mit **Terra Incognita** bieten. Hier kommen Sie nicht nur durch rohe Gewalt ans Ziel. Vielmehr liegt das Hauptaugenmerk auf Diplomatie.

Die Zufriedenheit Ihrer Bevölkerung im Spiel etwa war fast immer gut. Es gab kaum Probleme mit nörgelnden Bürgern. Diesen Umstand ändert die Mod. Außerdem wurden die Handelsschauplätze im Vergleich zu den Steuer- und Handelseinnahmen aus Kolonien neu ausbalanciert. Die Forschungsgeschwindigkeit wurde herabgesetzt und Edelmänner haben jetzt lediglich die Fähigkeit zu forschen. Alpaca baute außerdem regionale Effekte ein, etwa einen Widerstandseffekt eines Gebiets, der dann aktiv wird, wenn man eine Provinz erobert, und der die Zufriedenheit, die Steuereinnahmen und die Rekrutierungsgeschwindigkeit von Einheiten drastisch senkt. (ab) ❑

Info: www.twcenter.net

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

EINE SEESCHLACHT, DIE IST LUSTIG| Ihre Flotte greift hinterrücks eine feindliche Armada an.

Imperial Splendour

Eine ganze Latte an Änderungen führt die Mod Imperial Splendour von Quixote07 in Empire: Total War herbei. Strategen, die sich bereits in das ungemoddete Hauptspiel eingearbeitet haben, müssen mit diesen Änderungen umdenken.

Die Kavallerie etwa wurde generalüberholt. So sind die leichten, berittenen Truppen nun schneller, aber dafür nicht mehr so robust. Die schweren sind dagegen ein tödlicher Gegner, der nun aber mehr in der Rekrutierung kostet. Zusätzlich vergrößerte Quixote07 die Unterschiede zwischen guten und schlechten Schützen, veränderte die Kosten für Seeeinheiten und ordnete der kolonialen Artillerie die entsprechende Technologie zu.

Imperial Splendour bringt frischen Wind in Empire: Total War und ist besonders für Taktiker interessant, die auf die Kleinigkeiten achten und auf ein realitätsnahes Spielerlebnis Wert legen. (ab) ❑

Info: www.twcenter.net

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

EXPLOSIV | Unter Artilleriebeschuss prescht die Armee des Spielers über das Schlachtfeld.

Lordz Mappack

Die Modder-Gruppe Lordz Modding Collective veröffentlichte in einem Mappack sechs neue Karten für Empire: Total War. Damit probieren Sie Ihr taktisches Geschick nun in neuen Gebieten aus.

Auf der Karte „Beach" landet eine Invasionsflotte an einem Strand und muss sich landeinwärts kämpfen. „Desert Ridge" bietet eine interessante Wüstenkarte mit einem großen Berggrat in der Mitte. In „Dry River" kämpfen Sie in und um ein ausgetrocknetes Flussbett. Die wunderschöne Map „Lowhills" bietet Wälder, Straßen und Dörfer, zwischen denen die Schlachten stattfinden. Auf „Lowlands" findet der Krieg auf einer Karte statt, deren Gelände zu einer Seite immer steiler wird. Zu guter Letzt probieren Sie Ihr Glück auf der Karte „Ridge", in deren Mitte sich ein Felsgrat befindet. Die neuen Karten bieten sehr viel Abwechslung und machen durchweg Spaß. (ab) ❑

Info: www.thelordz.org

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

DA IST WAS IM BUSCH | Auf der Karte „Lowhills" bereiten sich Soldaten auf den Kampf vor.

A Proper Empire

Unter anderem um eine realitätsnähere Simulation der Gefechte und der Einheitenrekrutierung kümmert sich die tolle Modifikation A Proper Empire des APE-Teams.

Dazu veränderten die Modder zunächst einmal die Anzahl der Runden pro Spieljahr. Sie haben nun drei- anstatt zweimal die Gelegenheit, Aktionen vorzunehmen, bevor ein neues Jahr beginnt. Diese interessante Änderung sorgt dafür, dass Sie nicht mehr so lange warten müssen, bis Einheiten am Ziel sind. Folglich haben Sie pro Runde mehr Kämpfe zu absolvieren, was dem Spielfluss zugute kommt. In den Auseinandersetzungen selbst weisen die Truppen nun andere Werte auf, die besser zu den Rekrutierungspreisen passen. Zusätzlich fügen Sie nun Söldner Ihrem Heer hinzu. Diese Truppen finden Sie auf der Spielkarte und sie können gegen Bares dazu überredet werden, für Sie zu kämpfen. Falls Sie lieber Armeen aus der Bevölkerung anwerben möchten, dürfen Sie dies nun erst tun, wenn eine Stadt 2.000 Bewohner hat.

Die Modder des APE-Teams haben auch eine neue Einheitenart, die Zienten Hussaren, eingebaut. Diese schwere Kavallerie reitet mit 60 Pferden in die Schlacht. Die leichte Infanterie spielte bisher eine untergeordnete Rolle in Empire: Total War. Da diese Soldaten sich nun dank der Mod mit Bayonetten wehren, sind sie wesentlich wichtiger im Krieg. Dasselbe gilt auch für Fernkämpfer, die jetzt aufgrund einer verbesserten Zielgenauigkeit effektiver schießen.

Zahlreiche weitere Änderungen machen Empire: Total War zu einem anderen Erlebnis, das sich Fans unbedingt ansehen sollten. Viele der Abwandlungen versprechen ein taktischeres Vergnügen. Das APE-Team werkelt inzwischen weiter an A Proper Empire, um noch mehr Änderungen vorzunehmen, die das Spiel interessanter machen sollen. (ab) ❑

Info: www.twcenter.net

STÄDTEKAMPF | Ein Heer französischer Soldaten stürmt bei Nebel eine feindliche Stadt.

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

OSTERWEITERUNG | Frankreich breitet sich in Richtung Osten aus und hat bereits Polen eingenommen.

Wo bleiben die Spiele von Microsoft?

Von: Alexander Frank

Viele Publisher gaben bereits ihr Spieleportfolio für das laufende Jahr bekannt. Nur Microsoft hielt sich bisher zurück.

Im Bereich der Anwender-Software hat Microsoft seit Jahren die Nase vorne. Windows-Betriebssysteme, Office-Pakete und Serverlösungen stoßen sowohl bei Firmen als auch bei Privatkunden auf Anklang. Im Bereich Computerspiele konzentrierte sich das Unternehmen bisher aber – im Vergleich zu „reinen" Spiele-Publishern – auf recht wenige Titel und Serien. Auch Microsofts Online-System Games for Windows Live unterstützt bisher nicht mal 20 Spiele. Bei aktuellen Titeln wie **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** (THQ) oder **Grand Theft Auto 4** (Rockstar) beschwerten sich zudem viele Käufer über Probleme im Zusammenhang mit jenem Internet-Service. Auf der Xbox 360, Microsofts Videospielkonsole, funktioniert der Xbox-Live-Service indes hervorragend. Hier jagen täglich Tausende von Spielern den sogenannten Achievements hinterher, also der Erfüllung spezieller Aufgaben in einem Spiel (etwa: „Erledige 100 Gegner nur mit deinem Messer"). Auch die Zahl der „Nicht-Live-Spiele" für den PC, also der Titel, die mit dem Etikett Games for Windows erscheinen, aber den Live-Service nicht nutzen, ist mit etwas mehr als 100 Spielen überschaubar.

Anfang des Jahres musste Chris Early, Chef der Games-for-Windows-Sparte, seinen Posten an Ron Pessner abgeben, den bisherigen Leiter der „Entertainment & Devices"-Abteilung. Zudem schloss Microsoft zwei hauseigene Entwicklerstudios. Im September 2008 machte man die **Age of Empires**-Macher Ensemble dicht, im Januar 2009 erhielten rund 100 Mitarbeiter von Aces (**Flight Simulator**- und **Train Simulator**-Reihen) eine Kündigung. Auffällig: Beide Teams entwickelten ausschließlich für den PC, Konsolen-Umsetzungen ihrer Titel waren nicht geplant. Im Jahre 2002 kaufte man noch einen Spieleentwickler. Rare, ein britisches Studio, welches bis dato hauptsächlich an Titeln für Nintendo-Konsolen werkelte und mit Marken wie **Donkey Kong**, **Conker** oder **Banjo-Kazooie** Berühmtheit erlangte, konzentrierte sich fortan auf die Entwicklung exklusiver Titel für die Xbox und später Xbox 360. Auch hier auffällig: Lediglich einen Titel von Rare – **Viva Piñata** – gab es auch für den PC. Gesammelt werfen diese Tatsachen eine Frage in den Raum: Will Microsoft überhaupt noch Spiele für den Computer entwickeln und veröffentlichen?

Diese Frage bejaht der Software-Riese zwar, aber laut einer Insider-Quelle wird der Windows-Konzern auf der diesjährigen Unterhaltungsmesse Electronic Entertainment Expo (vom 2. bis 4. Juni) keine Eigenentwicklungen für Games for Windows bekanntgeben. Man setze stattdessen auf Kooperationen mit den Drittparteien, so unser Microsoft-Kontakt. Warum man aber keine Eigenentwicklungen vorstellen will, konnten wir bisher nicht in Erfahrung bringen ... Deshalb spekulieren wir ein bisschen über die bisher bekannten oder vermuteten Spiele und beleuchten ihren derzeitigen Entwicklungsstand – oder auch ganz generell die Möglichkeit, dass jene Spiele irgendwann erscheinen. Sobald es zu diesen Titeln etwas Neues gibt, erfahren Sie es natürlich tagesaktuell auf pcgames.de. ❑

AGE OF EMPIRES 4

Hinweise auf Teil 4 sind rar. Dennoch gab es bei Microsoft scheinbar konkrete Pläne, nach dem dritten Strategie-Überflieger zwei Nachfolger fertigzustellen.

So liegt der Collector's Edition des dritten Teils ein Artwork-Buch mit einer geheimnisvollen Anzeige bei (siehe Foto). Diese listet fünf Artworks aus der Age of Empires-Reihe auf, durchgezählt mit römischen Zahlen. Das erste Bild zeigt einen Legionär, das zweite einen Ritter, das dritte einen Soldaten aus dem amerikanischen Bürgerkrieg. So weit, so gut, denn die ersten drei Teile spielen auch jeweils vor dem Aufstieg Roms, im Mittelalter sowie zu den Zeiten des Bürgerkriegs in Amerika. Das vierte Artwork zeigt indes einen modernen Söldner. Ist das ein Hinweis auf den Zweiten Weltkrieg? Oder auf die Konflikte der Gegenwart? Doch es geht weiter: Ein Krieger im futuristischen Nano-Anzug ziert das Bild über der Zahl V. Ein Szenario in der Zukunft? Nach der Schließung des Entwicklerstudios stehen die Zeichen für Fortsetzungen der Echtzeit-Strategie-Reihe jedoch nicht besonders gut. Viel Raum für Hoffnung bleibt den Fans also nicht ... Zum Glück gibt es gute Strategie-Alternativen wie das im März erschienene (und überragende) Empire: Total War, Civilization 4 oder aber das noch für dieses Jahr angekündigte Anno 1404.

RÄTSELHAFTES FOTO AUS DEM ARTWORK-BUCH DER COLLECTOR'S EDITION VON TEIL 3.

ALAN WAKE

Beim diesem düsteren Psycho-Thriller für Erwachsene stehen die Chancen gut: Alan Wake erscheint definitiv! Die Frage ist nur: wann?

Zumindest eine erste Episode soll herauskommen. Die Macher wollen die Geschichte nämlich ähnlich wie in einer Serie auf mehrere „Staffeln" aufteilen, die in sich geschlossen sind, aber dennoch Raum für einen Nachfolger lassen. Der Zeitpunkt der Veröffentlichung der ersten „Staffel" ist nach wie vor unklar.
Das Spiel dreht sich um den namensgebenden Schriftsteller, der in ein kreatives Loch gefallen ist und deshalb seit über zwei Jahren nichts mehr geschrieben hat. Als er in dem verschlafenen Städtchen Bright Falls Erholung sucht, verschwindet seine Frau Alice spurlos und Alan Wake findet sich scheinbar in seinem eigenen Thriller wieder, an dessen Entstehung er sich aber absolut nicht erinnern kann ... Die ähnlich düstere Handlung wie in der Silent Hill-Serie entsprang der Feder des finnischen Entwicklers Remedy, der bereits mit der Max Payne-Reihe zwei spannende Geschichten erzählt hat. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung von Alan Wake noch Ende dieses Jahres, auch wenn der Horror-Titel in der Vergangenheit schon mehrere Terminverschiebungen erlitten hat.

ALAN WAKE (IN ENTWICKLUNG)

FLIGHT SIM. XI/COMBAT FLIGHT SIM. 4

Nach der Schließung der Entwickler Aces haben die Fans der legendären Flugsimulationsreihen nur wenig Hoffnung auf Nachfolgetitel.

Microsoft beteuerte indes, auch weiterhin in Flugspiele für den PC zu investieren. Ferner suchte das Unternehmen neulich nach einem leitenden Grafiker, der in einem Team arbeiten soll, das laut der Stellenausschreibung „für die unterhaltsamste Flugerfahrung bei Games for Windows Live" zuständig sei. Was solche Meldungen letztendlich aussagen, dahinter steht natürlich ein großes Fragezeichen. Einerseits könnte es heißen, dass Microsoft die beiden Serien tatsächlich fortführt. Andererseits wären auch „nur" kleine Aktualisierungen von Flight Simulator X (dem aktuellen Teil der Flight Simulator-Reihe) denkbar, etwa Anpassungen für das kommende Windows 7 oder Direct-X-11-Patches. Ende 2007 brachte Microsoft das Service Pack 2 für FSX mit der Unterstützung von Direct X 10 heraus. Von Combat Flight Simulator gab es hingegen schon länger gar nichts mehr zu hören – 2003 erschien das erste und letzte Update für Teil 3.

FLIGHT SIMULATOR X (2006)

DUNGEON SIEGE 3

Die ersten beiden Action-Rollenspiele der Reihe kassierten Wertungen über 80 Prozentpunkte. Ein dritter Teil lässt aber nach wie vor auf sich warten.

Das erste Hauptspiel, dessen Erweiterung sowie das zweite Abenteuer brachte Microsoft unters Volk. Das Add-on für Teil 2 veröffentlichte indes 2K Games. Vom Nachfolger fehlte bis zur Mitte des vergangenen Jahres jede Spur, bis Chris Taylor, Gründer von Gas Powered Games, in einem Interview erklärte, man würde sich bei der Entwicklung des dritten Teils stärker auf den einzelnen Helden konzentrieren. Nur kurze Zeit später ließ er die Hoffnungen der Fans im Keime ersticken: Eine Dungeon Siege-Fortsetzung sei nicht angekündigt, geschweige denn geplant. Überhaupt werde bis Teil 3 noch einige Zeit vergehen ... Wir rechnen deshalb auch nicht mit einer Veröffentlichung in den kommenden zwei Jahren. Mehr Spekulationen wollen wir nicht anstellen. Fans der Reihe und interessierte Spieler sollten zwischenzeitlich Diablo 3 im Auge behalten – nach unserer Schätzung dürfte das Action-Rollenspiel von Blizzard gegen Ende 2010 erscheinen.

DUNGEON SIEGE 2 (2005)

FABLE 2

Der erste Teil erschien bereits im Jahre 2005 für den PC. Die PC-Fassung des zweiten Teils lässt indes nach wie vor auf sich warten.

Ob die Macher da an Bonus-Inhalten werkeln? Schließlich enthielt die PC-Version des ersten Fable-Spiels zusätzliche Aufgaben, Gegenstände und sogar ein virtuelles Bordell! Ende des vergangenen Jahres erschien die Fortsetzung, allerdings nur für Xbox 360. Eine Portierung für den PC sei nicht in Arbeit, hieß es aufseiten des Herstellers Lionhead im Januar. Aufgrund des Erfolges der Konsolenvariante rechnen wir aber fest mit einer PC-Version – und zwar noch Ende dieses beziehungsweise zu Beginn des kommenden Jahres.
Ferner verplapperte sich ein britischer Fernsehmoderator in seinem Twitter-Beitrag über einen möglichen dritten Teil. Man hätte ihn auf einer Veranstaltung gefragt, ob er einem Charakter aus Fable 3 seine Stimme leihen würde ... Erwartet uns da wirklich ein Nachfolger? Und wirklich uns oder vielmehr die Konsolenspieler? Wie auch immer die Antwort lautet, bestätigt hat das Spiel weder der Entwickler Lionhead noch der Herausgeber Microsoft.

FABLE 2 (2008)

MECHWARRIOR 5

2003 kaufte Microsoft den Entwickler FASA Interactive auf, um das Studio vier Jahre später wegen finanzieller Flops wie Shadowrun zu schließen.

Alle Arbeiten an MechWarrior 5 wurden daraufhin eingestellt. Vier Jahre lang gab es vom Nachfolger der legendären Mech-Reihe nichts zu hören. Ende 2007 dann doch ein Lichtblick: Smith & Tinker, ein weiteres vom FASA-Gründer gestartetes Unternehmen, kaufte die Rechte und Lizenzen zu MechWarrior, Shadowrun und Crimson Skies von Microsoft zurück. Konkrete Pläne bezüglich einzelner Spiele enthält man der Öffentlichkeit jedoch bis heute vor. Wir rechnen auf jeden Fall mit weiteren Mech-Titeln – entweder mit einer Konsolenversion von MechAssault 3 (Teil 1 und 2 erschienen exklusiv für die Xbox) oder mit MechWarrior 5 – in beiden Fällen aber nicht vor 2011. Und mit etwas Glück kommt sogar ein weiteres Shadowrun-Spiel heraus, dieses Mal hoffentlich ein besseres. Der anno 2007 auf Basis der Pen&Paper-Lizenz veröffentlichte Ego-Shooter erhielt in unserem Test mit Ach und Krach gerade noch 80 Wertungspunkte – und war damit (wir sind so ehrlich) etwas überbewertet.

MECHWARRIOR 4 (2000)

HALO 3

Für die Xbox 360 erschien Halo 3 bereits 2007, von der PC-Fassung fehlt jede Spur. Sieht aus, als hätte Microsoft daran kein Interesse ...

Diese Veröffentlichungspolitik ist nicht neu: Der erste Teil erschien 2001 für die Xbox und erst 2003 für den PC. Halo 2 flimmerte anno 2004 über die Fernseher und erst 2007 über die Monitore. Da es auf dem PC zu den ersten Direct-X-10-Titeln gehörte, die Optik aber im Großen und Ganzen der Xbox-Fassung glich (der ersten Xbox, also mitsamt verwaschenen Texturen und kantig-gruseliger Grafik!), erntete die PC-Variante nur mäßige Kritiken. Das dritte Halo landete ebenfalls 2007 in den Händlerregalen, allerdings nur die Xbox-360-Version. Die räumte jedoch richtig ab und erzielte binnen eines Tages 170 Millionen US-Dollar Umsatz. Angesichts solcher Zahlen dürfte sogar das Milliarden-Unternehmen Microsoft über eine PC-Umsetzung nachdenken, auch wenn das Spiel für den PC nach wie vor nicht angekündigt ist. Dafür erscheint aber eine selbstständig lauffähige Erweiterung für Teil 3. Das mit Halo: ODST (Orbital Drop Shock Troopers) betitelte Add-on kündigten die Redmonder bisher jedoch – Überraschung! – auch nur für die Xbox 360 an.

HALO 3 (2007, XBOX 360)

HALO WARS

Kurz nach der Veröffentlichung des Echtzeit-Strategiespiels Halo Wars für die Xbox 360 machten die Entwickler Ensemble Studios dicht.

Hoffnungen auf eine PC-Fassung gibt es dennoch: Das Spiel ist ja fertig und eine Portierung von der hardwareseitig recht computernahen Konsole auf den PC wäre nicht sooo aufwendig. Dagegen spricht jedoch die besondere Machart des Titels. Ensemble programmierte das Spiel von Grund auf für die Xbox-360-Hardware, die Steuerung durch deren (aus PC-Spieler-Sicht recht limitierten) Controller inklusive. Eine Umsetzung für den PC dürfte daher doch etwas schwerer als bei anderen Adaptionen fallen. Ferner gibt es auf dem PC genug herausragende Strategietitel, die Halo Wars von ihrer Komplexität her wie ein Gelegenheitsspielchen aussehen lassen. Natürlich gab es auch hier Gerüchte um die PC-Variante samt dem kooperativen Modus des Originals sowie Mehrspielerpartien gegen die Besitzer der Xbox-360-Version, diese kommentierte Microsoft jedoch mit einem klaren Nein. Redaktionsintern streiten wir uns darüber, ob jemals eine PC-Version erscheint. Das Ergebnis: unentschieden!

HALO WARS (2009, XBOX 360)

NINJA BLADE

Das Action-Gemetzel im virtuellen Tokio kam Anfang April heraus, aber – Sie ahnen es schon – exklusiv für die Xbox 360.

Eine Ankündigung für den PC steht zwar nach wie vor aus, unmöglich ist eine Windows-Version aber nicht, wie es Halo 1 und 2 gezeigt haben. Mehr erfahren wir (oder auch nicht) auf der diesjährigen E3.

In Ninja Blade schlüpfen Sie in die Haut eines flinken Kämpfers, der mit Samuraischwert, Enterhaken und sogar Handgranaten in der japanischen Hauptstadt Tokio für Ruhe und Ordnung sorgt. Dies ist auch bitter nötig, denn die digitale Metropole präsentiert sich hier wie ein Spielplatz widerlicher Monster. Jene Monster sind keine „gewöhnlichen" Widersacher, sondern genmanipuliertes Getier, das aufgrund seiner Mutationen häufig die Größe von Wolkenkratzern erreicht ... Vor allem grafisch sorgt der Titel bei den Konsolenjüngern für offene Münder. Unsere Kollegen vom Xbox-Spielemagazin X3 bewerteten die opulente Dauer-Action des Machers From Software mit satten 81 Wertungspunkten.

NINJA BLADE (2009, XBOX360)

SOLITÄR

Faule Bürostuhlakrobaten und gelangweilte Hausfrauen freuen sich: Dieses Spiel wird definitiv erscheinen. Und es bleibt sogar PC-exklusiv!

Allerdings kommt die neue Version des beliebten Kartenspiels nicht mehr in diesem Jahr heraus, sondern voraussichtlich 2010, sprich: sobald Windows 7, der Nachfolger von Windows Vista, in den Handel kommt. Ob die darin traditionell enthaltene Version von Solitär die Schnittstelle Direct X 11 unterstützt, ist nicht bekannt. Wir tippen aber auf „ja", denn bereits die Vista-Version des Kartenspiels sah gegenüber seinem XP-Vorgänger um Längen besser aus – der Bildervergleich unten verdeutlicht es. Optische Effekte wie Kantenglättung, dynamische Schatten oder (ganz wichtig!) Sonnenblendeffekte dürften ebenfalls nicht fehlen.

Aber zurück zum Erscheinungstermin: Nach Beschwerden über Cheats in der Windows-XP-Version des herausragenden Einzelspieler-Abenteuers (mit der Tastenkombination „ALT+SHIFT+2" konnte man das Spiel sofort gewinnen) ist eine Verzögerung von Windows 7 sehr wahrscheinlich. :-)

SOLITÄR (WINDOWS-XP-VERSION)

SOLITÄR (WINDOWS-VISTA-VERSION)

... UND DER REST?

Über andere Spiele, die vom Software-Riesen irgendwann entweder entwickelt oder vertrieben oder gar entwickelt und vertrieben wurden, schwebt indes nach wie vor ein großes Fragezeichen.

Was ist mit den (PC-)Fortsetzungen zu anderen bekannten, wenngleich heutzutage teils veralteten Klassikern? Etwa zu dem familienfreundlichen Viva Piñata, zu weniger erfolgreichen Ablegern wie der Strategiereihe Age of Mythology, zu Perlen wie MechCommander oder Motocross Madness? Oder zu Nischenprodukten wie Train Simulator? Gerade der zuletzt genannte Titel könnte sich allein aufgrund seines Namens wie geschnitten Brot verkaufen. Spiele mit dem Zusatz „Simulator" im Namen erleben zurzeit scheinbar eine Konjunktur, wenn man die Verkaufszahlen von Machwerken wie Landwirtschafts-, Bagger- oder Kran-Simulator 2008/2009 analysiert (siehe auch Bericht in der Ausgabe 6/2009) ... Aber lassen wir uns überraschen: Vielleicht liefert ja die diesjährige Computer- und Videospielemesse E3 doch eine freudige Antwort auf unsere Fragen.

MOTOCROSS MADNESS 2

MECHCOMMANDER 2

AGE OF MYTHOLOGY

VIVA PIÑATA

TRAIN SIMULATOR 2

ROSSIS RUMPELKAMMER

AUF DVD
• Video: Rossis Welt

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Man mag es mir jetzt nicht anmerken, aber ich habe Probleme mit der deutschen Sprache. Ich verstehe die Bedeutung mancher Wörter einfach nicht!“

Nehmen wir als Beispiel das Wort „Lüge“. Eigentlich ein klar umrissener Begriff, möchte man vorschnell meinen. Eine Lüge ist, wenn man etwas sagt oder schreibt, das nicht der Wahrheit entspricht. Schon in der Bibel steht, dass wir nicht lügen sollen, um nicht mit einem Dreizack im Hintern auf kleiner Flamme zu rösten. Auch unseren Kindern bringen wir selbstverständlich bei, dass Lügen böse und schlecht ist. Allerdings erzählen wir denselben Kindern allerlei Geschichten vom Weihnachtsmann, dem Christkind, dem Osterhasen, der Zahnfee und anderem meist metaphysisch angehauchten Gesindel. Natürlich käme kein Elternteil auf die Idee, dies als Lüge zu bezeichnen. Liefere ich jedoch dem Textchef eine Erklärung, warum ich meine Texte nur verspätet abgeben konnte, und garniere diese mit zwei Räubern, einer Entführung und drei Trollen, ist dies eine faustdicke Lüge. Wer mir den Unterschied erklären kann, gewinnt einen Sonderpreis. Ist eine Lüge, die geglaubt wird, keine Lüge mehr und mutiert sie dann zu etwas anderem? Ein anderes Beispiel ist die Werbung. Niemand erwartet, dass ein Werbespot die reine, lautere Wahrheit verkündet. Von „erstunken und erlogen“ ist dennoch nie die Rede, auch wenn die pappdeckelartige Tiefkühlpizza nie und nimmer so schmeckt wie vom Italiener. Wir ziehen hier quasi schon die Übertreibung vom Endprodukt ab, kaufen den fettigen Pappdeckel aber dennoch und haben nicht das Gefühl, verulkt worden zu sein. Im zwischenmenschlichen Bereich dient die Lüge oft als gebräuchliches Mittel, um den Umgang mit den lieben Mitmenschen halbwegs erträglich zu machen. Wer auf die Frage, wie es ihm denn gehe, mit einer längeren Abhandlung über seine tatsächliche Verfassung antwortet, wird bald nicht mehr viele Freunde haben. Hier wird eine kurze, nette Lüge also schon vorausgesetzt! Bei einer Einladung zum Essen sollte man auch stets eine Lüge parat haben. Egal wie schlimm das Gericht auch war: Niemals auf die Frage, wie es denn geschmeckt habe, antworten, dass man den Pamp nur ohne zu erbrechen hinunterwürgen konnte, weil man sich vorher sorgfältig mit Alkohol präpariert hatte. Hier ist ein kurzes Lob über die Kochkunst des Einladenden unbedingt anzuraten – eine leicht grüne Gesichtsfarbe tut der Glaubwürdigkeit dabei keinen Abbruch und wird auch niemals hinterfragt. Hier mutiert die Lüge nun plötzlich zur Höflichkeitsfloskel. Warum finde nur ich das so verwirrend? Und wenn es gar zwischenmenschlich wird und es etwas mit Mann und Frau zu tun hat, dann wird gelogen, dass sich die Balken biegen. Ein Mann, der schon einmal den Einwurf seiner Holden, dass sie heute schrecklich aussehe, mit einem kurzen „Ja“ quittiert hat, weiß, wie schmerzhaft Kratzer im Gesicht sein können. Gute Beziehungen funktionieren sowieso nur, wenn ein Part gut lügen kann und der andere etwas leichtgläubig ist. Auch in der ersten, scheuen Phase der Annäherung sollte man als kluger Mann einer Frau die Wahrheit nur in homöopathischen Dosen antun. Hier empfiehlt es sich eher, den Genuss der intellektuellen Diskussionen mit ihr zu rühmen, als schlicht zu gestehen, dass man sie gerne trifft, weil sie ihren Pullover so nett ausfüllt. Keinesfalls ist bei solchen Angelegenheiten je von einer Lüge die Rede. Und unsere Politiker lügen bekanntlich ja auch nie. Sie ändern nur bisweilen ihre Meinung oder leiden unter partiellem Gedächtnisverlust. Was ist dann also eine echte Lüge? Leider nur das, was ich meinem Textchef auftischen muss. Alles andere ist irgendwie etwas anderes – warum auch immer. Ich bin verwirrt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Das Boot

„Ist das so etwas wie Fahrautos?“

Hallo Rossi,

da Sie als Technikfreak bekannt sind, habe ich folgende Frage: In der Ausgabe 05/09 schreibt Ihr Kollege, Herr Schlüter, auf Seite 88 unter Bild Nr. 2 „… in Norwegen erreichen Sie mit Schwimmbooten das Einsatzgebiet“. Schwimmboote? Ist das so etwas wie Fahrautos oder Fliegflugzeuge?

Schraubiger Gruß: Sönke Timm

Kollege Schlütter, dem Sie übrigens ein „t“ vorenthalten haben, war zum fraglichen Zeitpunkt überarbeitet und urlaubsreif. Es hätte natürlich Schwimmflugzeuge … äh … Wasserflugzeuge heißen müssen. Dass ihm an dem Wort „Schwimmboote“ nichts merkwürdig vorkam, liegt daran, dass er nahezu seine komplette Wohnungseinrichtung aus dem Hello-Kitty-Shop bezogen hat. Auch sein aktuelles Lieblingsspielzeug (Pink und zum Aufblasen) stammt von dort! Die Rede ist natürlich vom Original-Hello-Kitty-Schwimmboot (!). Man mag es Christian nachsehen – er ist diesbezüglich nur ein Opfer seiner Lebensumstände. Dazu kommt, dass es ja immerhin auch Boote gibt, die nicht unbedingt zum Schwimmen gedacht sind. Spontan fallen mir da nur Wracks und U-Boote ein, aber ich hoffe, damit genug vom Thema abgelenkt zu haben und mich mit meiner Schreibtastatur einem neuen Thema widmen zu können.

Online

„Was kann ich machen?“

Hi Leute,

ich hab eine Frage. Das Online-Spiel geht nicht bei mir? Ich habe aber einen sehr neuen PC. Was kann ich machen, dass es läuft?

lg Claudio

Ich kann hier nur Vermutungen anstellen, da Sie mir ja jegliche Details verschweigen haben. In Anbetracht der Tatsache, dass dieser kurze Text ursprünglich die stolze und nahezu rekordverdächtige Anzahl von 14 Rechtschreibfeh-

ROSSIS RACHE AN **FRAU WULFF**

Rossi: Sehr geehrte Frau Wulff, ich bedaure sehr, dass die Sonderhefte der PC Games an Ihrem Wohnort oft nicht verfügbar sind. Leider kann ich Ihnen mit keiner Liste der Läden im Gebiet Ihrer Postleitzahl dienen, welche diese Hefte führen. Ich kümmere mich zwar gerne um unsere zahlenden Kunden, aber auch meine Kooperationsbereitschaft hat bisweilen Grenzen und ich gestehe schamhaft, dass mir der Name Ihres Wohnorts noch nie zu Ohren gekommen ist und ich nicht einmal sagen kann, ob es dort überhaupt Zeitschriftenläden gibt. Außerdem bestellen die einzelnen Läden nicht direkt bei uns in der Redaktion, sondern beim Großhändler, und sie melden uns ihren Bestand an Zeitschriften nicht. Ich kann Ihnen da nur raten, beständig nachzufragen, da auch der Händler Ihres Vertrauens sich beim Grossisten mit all unseren Druckwerken eindecken kann. Vielleicht ist ihm nur schlicht nicht bewusst, was seine Kundschaft vermisst? Hier kann ein kleiner Dialog wahre Wunder wirken – kann er dabei doch nur gewinnen! Verkauft er die georderten Hefte nicht, kann er sie problemlos an den Großhändler zurückgeben. Aber das müssen Sie ihm nicht erklären, das weiß der Krämer bestimmt selbst. Ist er unwillig oder sind Sie nicht willens zu interagieren, können Sie aktuell erhältliche Sonderhefte auch bequem per Rechnung ordern. Besuchen Sie dazu unsere Internetpräsenz und klicken Sie links auf den Menüpunkt „Aboangebote“. Hier finden Sie dann einen weiteren Punkt: die „Einzelheftbestellung“. Obwohl ich Ihre Frage nicht beantworten konnte, hoffe ich dennoch, Ihnen geholfen zu haben.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

lern enthielt und von mir abgetippt werden musste, da er auf einer Postkarte prangte, würde ich fragen, ob außerhalb Ihres PCs ein kleines Kästchen steht, welches durch ein Kabel mit dem PC verbunden ist und an irgendeiner Stelle grün leuchtet. Vermutlich wird die Antwort „Hä?“ oder bestenfalls „Wie bitte?“ lauten. Darum mein Ratschlag: „Online“ bedeutet keineswegs „ohne Leine“, sondern, dass der PC mit dem Internet verbunden sein muss!

Maulwürfe

„Da hast du mir aus der Seele gesprochen!“

Hallo Rossi,

mit deinen Einsichten aus dem letzten Heft hast du mir wirklich aus der Seele gesprochen! Vor allem bei dem Thema Handyklingeltöne. Für mich ist es weiterhin unbegreiflich, wieso dieser Müll manche Leute begeistert. Die Texte sind total hirnlos und bei den Melodien dreht sich mir der Magen um. Leider werden wir aber auch, wie du sicher weißt, in der Musikbranche nicht davon verschont. Da fällt mir zum Beispiel das Lied eines Österreichers ein, welches von drei Fastfood-Ketten handelt. Dabei tanzen ein paar halbnackte Mädels im Hintergrund und der Zuschauer wird auch noch mit einer Choreographie à la YMCA bestraft. Ich bin eigentlich ein friedliebender Mensch, aber davon bekomme ich wirklich Aggressionen. Ich kann also deine Anwandlung mit der Schaufel vollkommen nachvollziehen, bitte dich jedoch, Gnade mit den armen Maulwürfen walten zu lassen! Die Exemplare in deinem Garten sind frei von Schuld und wüssten sie, zu was ihr Abbild missbraucht wird, dann würden sie bestimmt vor Scham noch tiefer im Boden versinken.

Liebe Grüße, Nicole

Da sich besagter Österreicher nicht in meinem Garten zu tummeln pflegt, habe ich auch kein Problem mit ihm. Erfreulicherweise werde ich auch mit seinen … äh … Darbietungen (ich hätte doch jetzt wirklich beinahe „Gesang“ geschrieben) ausgesprochen selten konfrontiert. Und wenn, dann dauern die Tonfolgen selten länger, als ich für das Füllen einer handelsüblichen Lufthansa-Spucktüte benötige. Die Auftritte des Maulwurfs sind zwar noch kürzer, aber dafür wesentlich häufiger, sodass ich ernsthaft um meinen Vorrat fürchte. Ich traue mich auch kaum, es zuzugeben, aber wenn besagter Maulwurf (der von Jamba – nicht der aus Österreich) in meinem Garten halbnackte Mädels tanzen lassen würde, sähe die Sache schon ganz anders aus. DJÖ hat das vollkommen richtig erkannt und somit bewiesen, dass sein IQ höher ist als der eines Maulwurfs! Denn ohne die tanzenden Mädels wäre wahrscheinlich auch ihm ein unrühmliches Ende, bei dem eine Schaufel eine tragende Rolle spielen könnte, beschieden. Doch zurück zu den Maulwürfen: Es mag ja sein, dass die Biester vor Scham im Boden versinken. Aber der Schamhügel, den sie dabei erzeugen, deckt sich ganz entschieden nicht mit meiner Vorstellung von einem Rasen.

Katzenklo

„Das verblüfft und erschreckt mich ein wenig.“

Hallo Herr Rosshaut,

vorab danke für die Briefbeschwer… äh, Preise, die mir zugesandt worden sind. Eine nette Geste Ihrerseits. Ich wollte zwar keine Antwort darauf schreiben, aber das Katzenthema scheint Sie nicht in Ruhe zu lassen, was? Als ich heute meine abonnierte Zeitschrift – mit „Rossis Rumpelkammer“ drin – öffnete (und auch las), stolperte ich über den Leserbrief „Für die Katz“. Dazu kann ich nur eines sagen, auch wenn es nicht meinem Sprachjargon entspricht: LOL! Dass ich es zweifelhaft finde, wenn Typen sich Katzen zulegen, ist ja ’ne persönliche Geschichte meinerseits, wie ich mich als männliches Wesen der restlichen Welt zeige bzw. präsentiere. Dass aber andere Menschen Sie zum Meinungswechsel bezüglich Katzen mit drohender Abo-Kündigung zwingen wollen, verblüfft und erschreckt mich ein wenig. In diesem Sinne noch viel Spaß mit Ihren Musch… pardon, Katzenfreunden.

Gruß: Matze

PS: Die Dame auf dem Bild, egal was für einen Job sie hat, ist mal ’ne richtig Süße. Allerdings verrät mir der Blick, dass sie irgendwas mit Datenschutz oder Ähnlichem zu tun hat. Wenn nicht, dann zieh ich mich wieder zurück. Mit Hieronymus’ Worten: „Errare humanum est.“

Wie sind Sie denn drauf? Ich habe mir echt Mühe gegeben und Ihnen halbwegs erträgliche Spiele (man beachte den Plural!) als Preis geschickt. Wenn die nicht Ihrem Geschmack entsprachen, ist das zwar bedauerlich, aber damit kann ich leben. Immerhin haben Sie sie ja für den Preis einer kleinen E-Mail erhalten. Bei Dacia war der Logan gerade ausverkauft, darum musste ich improvisieren! Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul, sagt der Volksmund. Sie würden da wahrscheinlich sogar noch den Schwanz des Pferdes anheben, oder? Zurück zum Thema: Dass ich mich bei einigen Leuten unbeliebt mache, liegt in der Natur der Sache. Um von allen

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen rund um Ebay**

5) **1.131** Euro: Diese stolze Summe brachten die Latexhandschuhe von Gabriele Pauli ein. Genauso viel kostet aber auch eine Hinterachssperre für den neuen Porsche Boxster S.

4) **1.350** Dollar: So viel bezahlte ein Ebay-Mitglied für eine Maisflocke, die die Form des US-Staates Illinois hat. Zum „Ersten Abendmahl“ von Obama am 17. September in San Francisco kamen zehn Gäste, die exakt dieselbe Summe spendeten.

3) **28.000** Dollar: Ein stolzer Betrag, den eine Hausfrau aus Florida erhielt: für einen zehn Jahre alten Toast, durch dessen Käsebelag angeblich das Antlitz der Jungfrau Maria scheint. Ein wenig gruselig ist, dass der amerikanische Steuerzahler im Jahr 2006 eine Pro-Kopf-Verschuldung in genau dieser Höhe hatte.

2) **3** Millionen Dollar: So hoch war das letzte Gebot für den texanischen Ort „Albert“, der bei Ebay komplett versteigert wurde. Der Unternehmer Rustam Tariko machte die gleiche Summe für die Domain vodka.com locker.

1) **245.000** Euro: Für diese Summe versteigerte der in Australien lebende Brite Ian Usher bei Ebay sein ganzes Leben – darunter Haus, Freunde, Job und Auto. Traurig ist, dass es für genau das gleiche Geld die **Superman**-Comic-Erstausgabe aus dem Jahr 1938 zu kaufen gab.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

gemocht zu werden, bin ich einfach nicht flauschig genug. Damit habe ich mich abgefunden. Neu war mir lediglich, dass eine strikte Ablehnung auch durch die eigenen Präferenzen bezüglich Haustieren erfolgen kann. Man lernt eben nie aus. Zu Ihrem PS möchte ich anmerken, dass ich sehr traurig darüber bin, dass Ihnen die vorher gezeigten Kolleginnen nicht zusagten. Kündigen Sie jetzt deswegen Ihr Abo? Wie Sie weiter unten sehen können, hat die Sü… äh … Kollegin übrigens nichts mit Datenschutz zu tun, sondern eher mit Redakteursschutz. Der leicht verzweifelte Gesichtsausdruck rührt daher, dass sie (ähnlich wie ich) eine starke Abneigung gegen fotografische Ablichtung hat und das Bild nur unter Drohungen meinerseits zustande kommen konnte. Und ähnlich wie bei den Katzenbildern ging das auch nicht ohne Kratzer.

Alles Mist, oder?

„Das Zeug soll sehr beliebt sein und kaum stinken."

Hey Rossi,

vor Kurzem habe ich einen Bericht gelesen, nach dem einfallsreiche Sri Lanker Papier aus Elefantendung herstellen. Das Zeug soll sehr beliebt sein und kaum stinken. Nun zu meiner Frage: Wäre es nicht toll, wenn die Seiten der PC Games aus umweltfreundlichem Elefantendung bestehen würden?

Liebe Grüße aus Österreich: Rumbel

Zwar erschreckt mich in diesem Zusammenhang das Wörtchen „kaum", aber wenn es gut für die Umwelt ist, sollte man ernsthaft darüber nachdenken. Leider scheitert das Ganze aber an der örtlichen Verfügbarkeit von Elefanten. In deutschen Zoos gibt es zwar ein paar sehr eindrucksvolle Exemplare, die auch mit ihren nicht minder eindrucksvollen Hinterlassenschaften nicht geizen, doch für eine komplette Auflage der PC Games würde es auch nach großzügigem Einsatz von Abführmitteln nicht reichen. Spontan würde man meinen, dass man stattdessen auf Kühe ausweichen könnte, die zwar keinen Rüssel haben, aber immerhin ordentlich Rohmaterial produzieren. Grobe Schätzungen ergaben jedoch, dass auch hier die anfallende Menge zu gering wäre. Als Alternative könnte ich Ihnen höchstens Papier aus Ratten- und Hundedung anbieten. Allerdings würde sich dadurch der Preis für Ihre PC Games erhöhen, da die Mehrheit unserer Leser dann doch nicht so umweltpolitisch korrekt denkt und es sich lediglich um eine kleine Sonderserie handeln würde. Ich weigere mich übrigens, den passenden Namen hierfür zu kreieren! Nein, Scherz beiseite. Derartige Pläne existieren natürlich nicht. Wenn Sie etwas mit Rüssel haben wollen, müssen Sie nach wie vor mit mir vorlieb nehmen.

Quiz

„Ich befürchte aber, dass sie bereits „vergeben" ist."

Hallo Herr Rosshirt,

ich will mich an dieser Stelle für die vielen amüsanten Stunden bedanken, die mir Ihre Rumpelkammer bisher beschert hat. Und weil wir gerade so nett beisammen sitzen, nehme ich auch noch gleich am Quiz teil. Ich vermute, dass die überaus hübsche, junge Dame im Marketing tätig ist. Ich befürchte aber, dass sie bereits „vergeben" ist. Es würde mich stark wundern, wenn dies anders wäre. Sollte sie dennoch „noch zu haben" sein, würde ich Sie bitten, mir doch ihre private Telefonnummer zukommen zu lassen.

Grüße aus Freiburg: Jürgen

Vielen Dank für Ihre freundlichen Worte. Sie werden sicher einsehen, dass ich private Telefonnummern von Kolleginnen unter keinen Umständen herausgeben werde. Weder an Sie noch an sonst jemanden. Wenn Sie die Nummer der Kollegin haben möchten, müssen Sie schon Manns genug sein und selbst danach fragen. Eventuelle Nebenwirkungen (Kratzer, rote Abdrücke auf der Wange, blaue Augen etc.) sind ebenso mannhaft selbst zu erleiden. Da ich Sie als Stammkunden nicht verlieren möchte, bin ich gerne bereit, Ihnen eine Alternative anzubieten. Vom Model der vorherigen Ausgabe würde ich Ihnen die Telefonnummer überlassen. Schlütters Katze sieht das nicht so eng und ist immer für einen kleinen Plausch zu haben.

Nackte Tatsachen

„Was fällt Ihnen ein, ein Meisterwerk so zu verschandeln?"

Sehr geehrte Redaktion,

ich staunte nicht schlecht, als ich auf Seite 45 (Bild von Leonardo da Vinci) feststellen musste, dass Sie nach amerikanischen Maßstäben zensieren. Was fällt Ihnen ein, das Meisterwerk so zu verschandeln? Weil die prüden Amerikaner das vormachen? Vor fünf bis zehn Jahren wäre kein Europäer auf die Idee gekommen, dieses Bild – im wahrsten Sinne des Wortes – zu kastrieren. Splatterbilder sind für

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Die letzte Folge war offensichtlich zu leicht. Unter den Einsendern der richtigen Lösung geht der Preis an Ronny aus Stuttgart.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Leserin Emma mit ihrem Schoßhündchen.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Sie anscheinend kein Problem, aber das von Leonardo gemalte Geschlechtsteil. Ist Ihnen das im Nachhinein nicht peinlich?

Mit freundlichen Grüßen: Sir Quicksand

Ich mache diesen Job ja nun schon ein paar Monate, aber was in den Köpfen unserer Leser vorgeht, wird mir wohl nach wie vor ein Rätsel bleiben. Zeigen wir ein wenig nacktes Fleisch, fegt ein Sturm der Empörung über uns hinweg. Neu ist aber die Tatsache, dass sich auch empört wird, wenn wir das Fleisch schamhaft und keusch weglassen. In Ihrem Fall ist mir das sogar ganz besonders rätselhaft. Erst nach Ihrer E-Mail ist mir aufgefallen, dass da in der Tat etwas fehlen könnte. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir uns nicht als Kunstmagazin sehen und diesem Werk unmöglich seinen verdienten Rahmen geben konnten. Alleine die dramatische Verkleinerung nimmt ihm viel von seinem Eindruck. Kommt es da auf die paar zusätzlichen Pixel auch noch an? Ihnen sei versichert, dass diesem Ding viel zu oft eine Überbewertung zukommt. Peinlich ist uns daran übrigens auch nichts. Oder ist es Ihnen peinlich, den Wert und die Aussage eines Meisterstücks an einem Dödel festzumachen?

Verschwörung? Eine Theorie

„Man munkelt, ihr hättet Freizeit."

Hi Rossi!

Ich wollte an dieser Stelle einmal fragen, ob du und deine Kollegen in eurer (man munkelt, ihr hättet welche) Freizeit vorm Fernseher sitzt. Ich traue mich selber kaum noch vor den Fernseher, seit jeder zweite Sender eine Castingshow zeigt. Steckt vielleicht die Spielebranche dahinter, welche die Menschen vom TV zum PC konvertieren will?

Schönen Gruß: Markus Janson

Ich trau mich nur noch selten, den Fernseher einzuschalten. Wenn ich Blödsinn hören und sehen will, gehe ich in meine Stammkneipe. Da wird mir der Unfug wenigstens von netten Bekannten und nicht von Wildfremden serviert. Deine Verschwörungstheorie ist aber ausgesprochen interessant. Ich fürchte jedoch, dass der durchschnittliche Zuschauer von Castingshows für den PC eh verloren ist, da er unter Umständen einen zweiten Knopf drücken müsste. Wäre er dazu in der Lage, hätte er sicher auch den Button für den Programmwechsel gefunden. Die Vorstellung, dass er diesen Knopf gar nicht betätigen will, bereitet mir so viel Unbehagen, dass ich es vorziehe, sie zu verdrängen.

Umfang

„Mein Kompliment an dieser Stelle."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe gerade die letzte Folge von Rossis Welt gesehen und mich köstlich dabei amüsiert. Mein Kompliment an dieser Stelle. Allerdings ist mir auch aufgefallen, dass Sie in den letzten Jahren (ja, ich lese die PC Games schon sehr lange) deutlich an Umfang zugenommen haben. Vielleicht sollten Sie es mal mit einer kleinen Diät versuchen?

Mit freundlichen Grüßen: Britta

Sehr geehrte Frau Britta, wie Ihnen sicher bekannt ist, wirkt man im Film immer zehn Kilo schwerer als im richtigen Leben. Aus diesem Grund sieht übrigens auch Kollege Schlütter so aus, als würde er 45 kg wiegen und sich bei Wind auf die Straße wagen. Berücksichtigt man diese Tatsache und hält sich zudem vor Augen, dass ich voller innerer Werte bin, sollte sich mein Umfang halbwegs relativieren. Noch müssen Sie sich ja kein Breitbild zulegen, um mich ganz sehen zu können. Mit kleinen Diäten habe ich es übrigens schon mehrmals versucht. Ich lese seit geraumer Zeit nichts Fettgedrucktes mehr und habe all meine Ölbilder verkauft, um nur noch Aquarelle zu sammeln. Bei allem nötigen Respekt vor zahlenden Kunden: Mein Bauch gehört mir! Diese Diskussion werde ich übrigens nur vertiefen, wenn Sie mir ein Bild von Ihnen schicken und damit unter Beweis stellen, dass Sie nicht im Glashaus mit Steinen werfen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(D) Duke Nukem

Ursprünglich Hauptdarsteller und Namensgeber einer ganzen Reihe von Actionspielen. Inzwischen eine Art Wolpertinger der Computer-Szene. Nachdem 1997 „Duke Nukem Forever" angekündigt wurde, wandelte sich das Image des Duke vom knallharten Helden zu einer Art modernem Godot. Der Produzent George Broussard pflegte die Fragen nach einem Erscheinungstermin stets mit „It's done, when it's done" zu beantworten und schuf sich damit einen Ehrenplatz in jeder Zitatesammlung. Nachdem 3D Realms die Pforten schließen musste, wird eine Wiedergeburt des Dukes noch unwahrscheinlicher, als sie bisher eh schon war. Vereinzelt wurden jedoch Personen gesichtet, die vorgaben, bereits eine spielbare Version gesehen zu haben. Allesamt hatten sie jedoch denselben Gesichtsausdruck, den man auch von Leuten kennt, die in Roswell waren.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Seltsames Zubehör

Der Shoe-Merang

Spätestens seit Herr Bush sich mit einem feindlichen Schuh konfrontiert sah, ist dieses nützliche Kleidungsstück in aller Munde. Bei politischen Kundgebungen, Vorstandssitzungen und diversen Meetings wird schon so mancher nachdenklich auf seine Galoschen geblickt haben. Meist schreckt dann aber der drohende Verlust des Schuhwerks von übereilten Aktionen ab. Hier kann die Firma Archie McPhee helfen! Sie vertreibt einen klassischen, braunen Oxford-Schuh mit einem kleinen Zusatz. Dank des Fersenanbaus kehrt diese Galosche nach dem Wurf zum Werfer zurück, so wie wir es auch von Bumerangs kennen. Angeblich ist die Kunst des Schuhwurfs auch zu erlernen, wenn man über keine australischen Vorfahren verfügt. Das Modell für Golfspieler (mit Spikes) ist inzwischen ausverkauft und wird aus humanitären Gründen auch nicht mehr nachproduziert.

http://www.mcphee.com/a09/118291.html

NEW! SHOE-MERANG™

Vor 10 Jahren

Juni 1999

WORTSPIELE
Voller Kreativität

Die Witze von unserer – damals noch als einfache Redakteurin tätigen – Chefredakteurin Petra Fröhlich in ihrem Bericht zur Preview-Version von Pharao sind beinahe so trocken wie der Sand im Spiel. Ganz vorne mit dabei: die Überschrift „Tut Ench-Amun, was Nofre täte?", in der sie gekonnt die Namen zweier alter ägyptischer Herrscher verwurstet. Nach diesem unglaublichen Brüller kann man über „Sandmännchen" und „in den Sand gesetzt" eigentlich nur noch müde lächeln.

Knapp dahinter siedelt sich der Kollege Andreas Sauerland an. Er beweist seine Kreativität mit der Vielfalt in der Namensgebung für die Kampfläufer in Mech Warrior 3. Von treffenden Bezeichnungen wie „Kampfmaschine" und „Ungetüm aus Stahl" schafft er mit „Heavy Metal" gekonnt einen sanften Übergang zu diversen blechernen Wortwitzen. Mit „zweibeinigen Konservendosen", „Blechbüchsen" und „Rückkehr der Killerdosen" hat er bestimmt nicht nur Fans der Mechs ein Lächeln auf die Lippen gezaubert.

TEST DES MONATS
Die Völker

Auch wenn Die Völker sich in vielen Punkten ordentlich bei den damals führenden Titeln der Aufbaustrategie bediente, war es doch ein Spiel, mit dem der Spieler gut den einen oder anderen Abend verbringen konnte. Wie im Genre üblich, verfügt die eigene Fraktion anfangs nur über ein Haupthaus und erweitert dann stetig ihren Einflussbereich. So muss zunächst eine funktionierende Wirtschaft aufgebaut werden, damit die Untertanen nicht hungern, um dann die spezialisierten Bauten hinzuzufügen.

Ein Titel, drei Völker. Wie man aus dem Namen des Spieles schließen kann, geht es im Spiel um Völker. Von diesen können im Spiel ganze drei angeführt werden: die schönen Amazonen, die friedlichen Pimmons sowie das kriegerische Insektenvolk der Sajiki. Laut Entwickler sollen sich die einzelnen Rassen aufgrund der unterschiedlichen Gemüter und Ideologien ganz verschieden verhalten. Im Spiel ist davon leider kaum etwas zu merken. Am Ende sind die einzigen Unterschiede beim Namen und Aussehen der entsprechenden Figuren bzw. Gebäude zu finden (das Gegenstück zum Wirtshaus der Pimmons ist beispielsweise die Orgiengrube der Sajiki). So bringt es das Spiel insgesamt auf ungefähr 80 verschiedene Gebäude und noch mal so viele Einheiten mit unterschiedlichen Funktionen.
Noch weniger Vielfalt gibt es im Ressourcensystem. Neben den Grundrohstoffen Holz, Stein und Stahl gibt es nur die jeweiligen Luxusgüter der einzelnen Völker. So backen die Amazonen wundervolle Schokotörtchen, während die Pimmons Schnaps aus Pilzen brennen und die Sajiki getrocknete Larven zu Zigarillos drehen. Diese speziellen Güter sind bei allen Völkern beliebt und bieten so eine hervorragende Grundlage für regen Handel. Jedoch ist dieser nur in drei der insgesamt 30 Einzelspielermissionen vonnöten. Da auch im Mehrspieler-Modus Waffengewalt der schnellere Weg zu den Rohstoffen der Gegner ist, kommt der Handel im Spiel leider etwas kurz. ❑

DIE AUSWAHL | Welches Volk will ich denn anführen? Eine schwierige Frage für die meisten Spieler, obwohl sich die Rassen kaum unterscheiden.

KLOPPE FÜR DIE KÄFER | Die eigentlich friedlichen Pimmons greifen ein Dorf der insektoiden SaJiki an. Ein seltenes Schauspiel.

STAU AM LAGERHAUS | Zu viele Arbeiterinnen sorgen am Lager der Amazonen für Durcheinander. Wer ist nun zuerst an der Reihe?

DIE TOP-5-TESTS
Fantastische Detektive und fette Maschinen

1 Discworld Noir
Entwickler: GT Interactive | Erschienen: 1999

Fans der Scheibenwelt-Romane und alter Detektivfilme hatten an Discworld Noir viel Freude. Die gelungene Kombination von Film noir, Fantasy und dem schrägen Humor sorgte für lang anhaltende Motivation und Spielspaß.

2 Midtown Madness
Entwickler: Microsoft | Erschienen: 1999

Das wilde Autorennen im Herzen von Chicago. Vier Spielmodi, zehn Fahrzeuge mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und über 100 Kilometer Strecke versprachen einen ordentlichen Geschwindigkeitsrausch.

3 Mechwarrior 3
Entwickler: MicroProse | Erschienen: 1999

Der Ferrari unter den Ego-Shootern mit Kampfbüchsen. Für Liebhaber war der grafisch und spieltechnisch beeindruckendste Titel seines Genres ein Pflichtkauf. Vor allem die Möglichkeiten beim Aufrüsten des Mechs begeisterten.

4 Official Formula One Racing
Entwickler: Eidos | Erschienen: 1999

Eine solide Rennsimulation, an der vor allem Anfänger Spaß hatten. Für die Einsteigerfreundlichkeit wurde zwar etwas an Realismus gespart, Freude war dennoch garantiert.

5 Streetwars
Entwickler: Infogrames | Erschienen: 1999

Die Aufbaustrategie für Verbrecher und Ganoven. Der Spieler baut sein eigenes Reich auf, um dann später mit schlagkräftigen Argumenten die Konkurrenz zu übernehmen.

KEN LEVINE | In seinen jungen Jahren, mit einem leichten Lächeln im Gesicht.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Ken Levine?

Zu Beginn seiner Karriere im Jahr 1992 arbeitete Ken Levine als Schriftsteller in New York, wo er zunächst einige Dramen und später sogar Drehbücher für die Filmfirma Paramount Pictures verfasste.

Im Jahre 1995 machte er dann bei Entwickler Looking Glass Studios seine ersten Schritte in der Spielebranche. Hier wirkte er sowohl bei der Geschichte als auch dem Spielaufbau von Thief: The Dark Project maßgeblich mit. Zwei Jahre später beschloss er, sich selbstständig zu machen, und gründete mit Jonathan Chey und Robert Fermier sein eigenes Entwicklerstudio namens Irrational Games.

Dort konnte er erneut seiner Kreativität freien Lauf lassen und gestaltete das Spielprinzip, die Geschichte und viele weitere Inhalte von System Shock 2, welches 1999 erschien. Die frischen Ideen, die er einbrachte, machten den Titel bei vielen Spielern beliebt.

Die folgenden Jahre waren weniger erfolgreich und Levine musste einige Rückschläge einstecken. Infolgedessen wurden die Spiele Deep Cover sowie The Lost zunächst auf Eis gelegt und später komplett aufgegeben.

Wieder aufwärts ging es für das Studio mit dem Release des Hits Bioshock, an dem Levine von 2004 bis 2007 als Projektleiter mitarbeitete. Dennoch wurde Irrational Games inzwischen von Take-Two Interactive übernommen und produziert nun dort unter dem Label 2K Games weitere Titel.

An der Fortsetzung zu Bioshock ist Levine nicht aktiv beteiligt, da diese von 2K Marin, hoffentlich als würdiger Nachfolger, umgesetzt wird. Levine selbst arbeitet allerdings zurzeit an einem noch unbekannten Projekt bei 2K Boston. Hoffen wir, dass es dazu bald erste Infos gibt. ❑

HARDWARE

Alles wird schneller und schöner

Wenn ein Spieler heute liest, welche grafischen Leistungen damals als „absolut beeindruckend“ oder mit „Realismus pur“ bezeichnet wurden, zeigt sich, wie viel sich in den vergangenen zehn Jahren getan hat. Mit Taktraten von 125 bis 200 MHz und „grandiosen“ 16 MB SDRAM waren die Millennium G400, eine Viper V770 Ultra sowie die Riva TNT2 schon das Nonplusultra der Grafikkarten und mit 400 bis 600 Mark auch dementsprechend teuer.

Aber wer auf grafische Neuheiten wie das damals in Mode kommende Bump Mapping nicht verzichten wollte, griff gerne ein wenig tiefer in die Tasche.

Technische Spielereien wie die Elsa Revelator 3D Brille konnten sich (zum Glück oder leider?) nicht durchsetzen. Indem das Bild bis zu 60 Mal in der Sekunde zwischen linken und rechtem Auge wechselte, schuf man eine Illusion, die viele Titel wesentlich besser aussehen ließ als auf dem Bildschirm.

Auch die Kontrolle über den kleinen, weißen Mauszeiger wurde mit dem beginnenden Aufstieg der optischen Mäuse verbessert. Hier sorgte die IntelliMouse Explorer von Microsoft für präzises Klicken, ganz ohne Mauspad und nervige Kugel. ❑

ROLLENSPIELE IM WANDEL

Die Geschichte von einem einstmals kleinen Genre

Heutzutage ist das Rollenspiel eines der größten und ergiebigsten Genres in der Spielebranche. Doch bis zu seiner momentanen Beliebtheit musste es einen langen, steinigen Weg zurücklegen. Mit einer Umfrage holte PC Games damals die Meinungen der Spieler ein.

Klein, aber anspruchsvoll war früher die Gruppe, die sich Rollenspieler nannte. Die von den Veteranen geforderte Komplexität und Schwierigkeit schreckte Einsteiger ab. So blieben großartige Titel wie Ultima, Might & Magic oder Wizardry lange Zeit kleine Nischenprodukte für eine kleine Zielgruppe.

Dennoch zeigten die zahlreichen Antworten der Leser, dass auch unerfahrene Spieler langsam Gefallen am Rollenspiel fanden. So schafften es Titel wie Fallout, Diablo und später Baldur's Gate ganz nach oben auf die Liste der beliebtesten und verbreitetsten Spiele. Mit der hohen Einsteigerfreundlichkeit und dem süchtig machenden Spielprinzip eroberten sie die Herzen der Spieler im Sturm.

Auch nach ihrer Meinung zu Mehrspieler und Zukunft des Genres wurden die Leser befragt. Obwohl das MMORPG in letzter Zeit zu den beliebtesten Spielen zählt, waren früher fast 90 % der deutschen Spieler weniger überzeugt von der Gruppenbildung über das Internet. Zwar waren geeignete Plattformen wie etwa das Battle.net bereits vorhanden, doch die meisten gingen wegen der zu hohen Internetkosten lieber alleine auf Monsterjagd.

Die sehr zahlreichen Rückmeldungen der Leser zeigten jedoch, dass Rollenspiele schon bald wesentlich beliebter werden würden. ❑

UMZINGELT | Auch wenn die Gegner zahlreich und bedrohlich aussehen, liegen sie schnell am Boden.

MEISTERWERKE

Die Sims

GEMEINSCHAFT | Erst mit Freunden fühlt sich Ihr Sim richtig wohl, Partys stärken die Bindung.

MIESMACHER | Der Clown schreckt Gäste und Freunde ab und hindert Ihren Sim am Schlafen.

GEBURT | Am Anfang legen Sie Aussehen und Charakterwerte der Sims fest.

Dem grauen Einerlei entfliehen und dabei den Alltag virtueller Personen managen? Das kuriose Konzept des **Sims**-Erfinders Will Wright führte im Jahr 2000 zum Welterfolg und begründete das Genre der Lebenssimulation. Dabei begann **Die Sims** simpel: Sie erstellten einen oder mehrere Charaktere und zogen in ein vorgefertigtes Haus ein. Alternativ bauten Sie sich von Ihrem Startkapital eine eigene Hütte. Und schon ging es los. Vater Hans muss zur Arbeit, will aber eigentlich etwas essen. Sohn Timmy ist unzufrieden, weil sein Computer zu schlecht ist, und Mutter Anna bändelt mit dem Nachbarn an, während ihr Mann schuftet.

Das Spielprinzip war einfach, aber fesselnd. Die Bedürfnisse der Sims nach Sauberkeit, Spaß, Komfort, Kommunikation, Erholung, Essen und der Toilette mussten befriedigt werden. Also sorgten Sie dafür, dass Hans schnell sein Frühstück isst und Anna wieder Gefallen an ihrem Mann findet. Da der alte Computer nach der Schule für wenig Spaß sorgt, muss Annas Gefährte arbeiten, um an einen Gamer-PC für Timmy zu kommen. Dafür wiederum muss Hans mehr Geld verdienen, der Job verlangt aber drei gute Freunde, um die er sich erst mal bemühen muss. Die Kette lässt sich beliebig fortsetzen …

Eine große Auswahl an Karrieren, Einrichtungsgegenständen und Beziehungen sorgte dafür, dass man wochenlang am Rechner saß und versuchte, das Maximum aus dem Leben seiner Sims herauszuholen. Die Möglichkeit, eigene Möbel und Texturen zu entwerfen und diese mit anderen Fans im Netz zu teilen, erweiterte den Spaß noch einmal um Längen. ❑

PC GAMES 03/00 ÜBER DIE SIMS

Das sagten wir damals …

TESTURTEIL — The Sims

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **The Sims** 3/2000 – Konkurrenzlos: So naheliegend und reizvoll die *Sims*-Spielidee erscheinen mag, so einzigartig ist sie bislang.
- **Creatures 3** 1/2000 – Den knuddligen Intelligenzbolzen ist nur mit viel Geduld beizukommen.
- **SimCity 3000** 3/99 – SimCity, Heimat der Sims: Am Reißbrett entstehen Mega-Städte.
- **Theme Hospital** 04/97 – Die Krankenhaus-Sim ist grafisch ähnlich, aber nicht halb so fesselnd.
- **Lemmings Win 95** 05/96 – Kult: Retten Sie suizidgefährdete, blau-grüne Wusler vor dem Exitus.

GRAFIK … Gut
Etwas kantig und steril, aber liebevoll animiert

SOUND … Befriedigend
Es gibt nur wenig in The Sims, was KEIN Geräusch erzeugt.

STEUERUNG … Sehr gut
Das Tutorial erklärt, was sich ohnehin von selbst erschließt.

MEHRSPIELER … Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD … 1
CDs pro Packung … 1

STEUERUNG
Force-Feedback … ✘

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Damit habe ich nicht gerechnet."

PC Games: Erinnerst du dich noch an deine ersten Stunden mit den Sims?
Petra: „Mich hat am meisten überrascht, dass ganz triviale Tätigkeiten und Aufgaben – kochen, putzen, einkaufen, Müll rausbringen – ein ganzes Spiel tragen und von Minute 1 an so viel Spaß machen."
PC Games: Die Sims gelten ja vor allem bei den weiblichen Zockern als beliebt …
Petra: „Die Statistiken behaupten: Zwei von drei **Sims**-Spielern sind Frauen. Auch an den Themen der Add-ons ist abzulesen, dass EA vor allem ein weibliches Publikum anspricht. Prinzipiell habe ich beobachtet, dass Männlein und Weiblein völlig unterschiedlich an **Die Sims** herangehen: Die Frauen wollen – hallo Klischee – die Häuser möglichst gemütlich und geschmackvoll einrichten. Männer loten tendenziell lieber die Grenzen aus. Zusammengefasst: Frauen kaufen ihren Sims einen tollen Pool – Männer zwar auch, entfernen aber die Leiter, sobald der Sim ins Wasser gehüpft ist."
PC Games: Hast du damit gerechnet, dass der Hype um die Sims-Serie jemals so groß werden würde?
Petra: „Von einem Spieldesigner wie Will Wright, der immerhin **Sim City** erfunden hat, konnte man durchaus Großes erhoffen – und er hat die Erwartungen nicht enttäuscht, erst recht nicht die von EA. **Die Sims** ist ein geniales Spiel ohne echte Konkurrenz, das zu Recht eine glatte 90 abgeräumt hat. Dass es am Ende als weltweit meistverkauftes Computerspiel in die Annalen eingeht, damit habe ich nicht gerechnet."
PC Games: **Die Sims 2** hat du ja ebenfalls mitgetestet. Wirst du **Die Sims 3** auch wieder anfassen?
Petra: „Ich sträube mich etwas dagegen. Nicht weil es sich um ein schlechtes Spiel handeln würde, sondern weil ich dann sicher kaum davon loskomme. Hier noch eine Wand einziehen, dort das Badezimmer umräumen, da noch eine neue Fähigkeitsstufe erreichen und schon sitzt man wieder bis in die frühen Morgenstunden vor dem PC. So richtig intensiv werde ich mir **Die Sims 3** sicher erst im nass-kalt-dunklen Herbst angucken."

Petra Fröhlich, damals noch Maueröder, testete im Jahr 2000 **Die Sims**.

ADD-ONS UND BUNDLES

Neues Futter in kleinen Häppchen

Sieben Add-ons und fünf Bundles alleine für den ersten Teil der Serie: Was für Neuerungen brachten die Zusatzpakete? Haben sich die Anschaffungen gelohnt?

Eine wahre Add-on-Flut ergoss sich ab August 2000 über die Sims-Fans. Wer wirklich jedes neue Möbelstück, jede mögliche Umgebung und alle zusätzlichen Events haben wollte, konnte sich bald einen extragroßen Schrank zulegen. Das volle Leben machte mit neuen Karrierepfaden und erweiterten Optionen für das traute Heim den Anfang. Und wie weiht man ein neues Haus ein? Mit einer großen Party natürlich! Die erforderlichen Gegenstände und Animationen bot ab März 2001 Party ohne Ende. Die Romantiker unter den Spielern wurden Ende 2001 mit Hot Date bedient. Jetzt konnten die Sims in der Innenstadt auf Partnersuche gehen und sich im Restaurant zum romantischen Candle-Light-Dinner treffen; über 40 neue Optionen für die sozialen Beziehungen machten es möglich. Urlaub total fügte dem Spielerlebnis die Ferieninsel Vacation Island hinzu, auf der sich Ihre Sims vom Alltag erholen konnten. Zu Hause warteten dann aber ab Herbst 2002 zottelige Vierbeiner darauf, gefüttert und gestreichelt zu werden. Außerdem eröffnete Tierisch gut drauf den Pfad in fünf neue Karrieren. Mit Megastar konnten Sie Ihren Sim zum Model oder Popsternchen entwickeln, inklusive Filmset und Aufnahmestudio. Angehende Zauberer wurden mit dem letzten Add-on Hokus Pokus zufrieden gestellt. Die Sims konnten nun Zaubersprüche lernen und sogar einen Drachen großziehen. ❑

TRITTBRETTFAHRER

Sex sells?

Beim großen Erfolg der Sims war es nur eine Frage der Zeit, bis andere Entwicklerstudios das Spielprinzip kopierten und ähnliche Spiele veröffentlichten. Wir haben uns einige Alternativen angesehen.

Die Sims-Reihe ist ungeschlagen, wenn es um die Simulation des Alltags geht. Doch eine Schwäche nahm Maxis aus moralischen oder Jugendschutzgründen in Kauf: Die Sims war extrem prüde, es gab keine Sexszenen zwischen den Pärchen. Woher die Baby-Sims wirklich kommen, blieb bei Die Sims im Verborgenen. In diese Nische schlüpften mehrere alternative Lebenssimulationen:

In Singles: Flirt up your Life drehte sich alles um die WG von Mike und Linda. Auch hier befriedigten Sie die Bedürfnisse der beiden, kümmerten sich aber gleichzeitig darum, dass aus den zwei Turteltauben ein Pärchen wurde, welches dann möglichst noch in die Federn hüpfte. Noch schlüpfriger ging es in 7 Sins und Playboy: The Mansion zu. Hier gingen Sie der Damenwelt wirklich an die Wäsche. Doch wo Sie als Hugh Hefner noch einen gewissen Stil wahrten und immerhin den Playboy veröffentlichen mussten, stieß 7 Sins mit einem widerlichen Alter Ego und einem platten Spielprinzip ab.

Trotz stärkerer Konzentration auf das Thema Sex konnten diese Spiele den Sims jedoch nie das Wasser reichen. Es fehlte die Langzeitmotivation und die rührende Bindung an die selbst erstellte Sims-Familie, mit der man schon so manche Höhen und Tiefen erlebt hatte. ❑

FRIVOL | Solch freizügige und gut bestückte Damen können Sie bei den Sims nicht bewundern, selbst wenn Ihr Alter Ego Hugh Hefner heißt.

DIE SIMS ONLINE

Die Sims scheitern im Internet

Mit Die Sims Online wollte EA dem Erfolg die Krone aufsetzen. Doch die Spieler in Amerika nahmen die virtuelle Welt nicht an und Europa ging komplett leer aus.

Peter flirtet mit Francine und Jaques feiert mit Esmeralda. Die Sims Online sollte den Siegeszug der Einzelspieler-Titel auf den Online-Sektor übertragen. Eine internationale Stadt mit Bewohnern aus aller Herren Länder, die miteinander kommunizieren und zusammen in ihren eigenen virtuellen Häusern leben. Das Konzept des Online-Ablegers klang plausibel und erfolgversprechend. Doch zum Start in den USA tauchten gerade einmal 80.000 User in die Welt von Die Sims Online ein, nach dem Probemonat blieben sogar nur noch 40.000. Der europäische Verkaufsstart wurde auf Eis gelegt. Ende Februar 2008 unternahm EA einen letzten Rettungsversuch und benannte Die Sims Online in das nun kostenlose EA Land um. Neue Spieler ließen sich aber nicht blicken und die Server wurden im August 2008 abgestellt. ❑

WUSSTEN SIE ...?

Die Sims steckt voller witziger Überraschungen. Wir haben einige kuriose Beispiele aufgezählt:

- **Über 100 Millionen Mal** hat sich laut EA die Sims-Reihe bisher verkauft. Damit ist die Alltag-Simulation die meistverkaufte Computerspiele-Serie aller Zeiten. Kein Wunder, dass Add-ons am Fließband erscheinen.
- **Hastu Fannen tannen??** Nein, der Redakteur ist nicht auf der Tastatur eingenickt. Für Die Sims wurde extra eine eigene Sprache entwickelt. „Simlish" nennt sich das Kauderwelsch. Will Wright experimentierte mit Ukrainisch, Navajo und Tagalog, entschied sich dann aber doch für eine reine Fantasiesprache. Es gibt sogar Fans, die sich die Mühe machen, die Laute zu notieren und zu „übersetzen". Na dann, Ssul ssul!
- **Stupid Bank:** Als Will Wright das Konto seiner neuen Firma, des Stupid Fun Club, eröffnen wollte, hielt die Bank den Namen anfangs für einen Scherz.
- **Meerschweinchen** können im ersten Teil der Sims-Reihe zum schlimmsten Feind des Menschen werden. Wenn Sie nicht auf die Sauberkeit des Käfigs achten und sich die Sims nicht die Hände waschen, wenn sie mit ihrem Haustier gespielt haben oder gebissen wurden, ist der Tod nah. Die Bewohner erkranken an der Meerschweinchenkrankheit und sterben in den meisten Fällen. Gegensteuern können Sie mit dem Bild vom traurigen Meerschwein, das Sie einfach ins Zimmer hängen.
- **Besuch vom Weihnachtsmann** können Ihre Schützlinge erhalten, wenn Sie einen Kamin und einen Weihnachtsbaum in ihr Haus einfügen und den Sim Kekse backen lassen. Der Mann mit Rauschebart und rotem Mantel verteilt Geschenke, zum Beispiel Fernseher oder Flipperautomaten. Wenn Sie ihn aber mit verdorbenen Keksen verärgern, können die Geschenke auch leer sein.
- **Illegale Straßenrennen:** Sims-Erfinder Will Wright gewann 1980 das quer durch Amerika führende U.S.-Express-Rennen, das nach dem Vorbild der berühmten Cannonball-Tour geschaffen wurde. Zusammen mit seinem Beifahrer Rick Doherty schaffte er die Strecke von Brooklyn in New York nach Santa Monica Beach in 33 Stunden und 39 Minuten in einem umgebauten Mazda RX-7.

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Rogue Trooper
FreeCol

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Demos
Battlestations: Pacific
Gehirn-Joggen mit Dr. Kawashima
Rooms: Die Villa
Sprengmeister-Simulator

Videos
Battlestations: Pacific
Champions Online
Demigod
Die Sims 3
+ Der Tagesablauf
+ Die Charaktererstellung
Mafia 2
Meisterwerke: Die Sims
Necrovision
Rogue Trooper
Rossis Welt
The Whispered World
Venetica

Mods & Maps
Bioshock
- Bioshock Reborn
Call of Duty 4: Modern Warfare
- Frontlines
- Homefront Cells
- Homefront Downtown
- MP Map-Pack
Call of Duty: World at War
- Ze Limper's Call of Duty: World at War Weaponskins
Empire: Total War
- A Proper Empire
- Imperial Splendour
- Lethal Mod
- Lordz Modding Collective Map-Pack
- Terra Incognita
Far Cry 2
- Day of Reckon
Half-Life 2
- Powerstation 17
- Project 25

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Rogue Trooper
FreeCol

Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Demos
Battlestations: Pacific
Gehirn-Joggen mit Dr. Kawashima
Rooms: Die Villa
Sprengmeister-Simulator

Videos
Battlestations: Pacific
Champions Online
Demigod
Die Sims 3
+ Der Tagesablauf
+ Die Charaktererstellung
Mafia 2
Meisterwerke: Die Sims
Necrovision
Rogue Trooper
Rossis Welt
The Whispered World
Venetica

Mods & Maps
Bioshock
- Bioshock Reborn
Call of Duty 4: Modern Warfare
- Frontlines
- Homefront Cells
- Homefront Downtown
- MP Map-Pack
Call of Duty: World at War
- Ze Limper's Call of Duty: World at War Weaponskins
Empire: Total War
- A Proper Empire
- Imperial Splendour
- Lethal Mod
- Lordz Modding Collective Map-Pack
- Terra Incognita
Far Cry 2
- Day of Reckon
Half-Life 2
- Powerstation 17
- Project 25

Vollversion: Rogue Trooper

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Top-Demo: Battlestations: Pacific

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 3 GHz
- 1 GB RAM
- 1,3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Mafia 2

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 07/09

Vollversion: Rogue Trooper

DVD

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD
ROGUE TROOPER
Packender Endzeit-Shooter
DEMOS Battlestations: Pacific
Dr. Kawashima • Sprengmeister
VIDEOS Mafia 2 • Sims 3
Champions Online • Demigod
MODS CoD: Modern Warfare
Far Cry 2 • Empire • Bioshock

EXKLUSIV-REPORT
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
Kein 2. Weltkrieg, keine Kompromisse: Infinity Wards neues Meisterwerk!

MEGA-TEST
DIE SIMS 3
So spannend und skurril geht die digitale Seifenoper weiter!

SPECIAL
DUKE NUKEM
Skandal um 3D Realms: Das berüchtigtste Spiel der Welt ist tot! Oder doch nicht?

STATUSBERICHT
STARCRAFT 2
Blizzard wird konkret: Neue Infos zur öffentlichen Beta und zur Kampagne!

07/09 | € 5,50

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG
USK

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.

DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.

CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 07/09

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

PC Games 07/09 **Vollversion: Rogue Trooper**

Vollversion: Rogue Trooper

„Unterhaltsamer Ballerspaß und willkommene Abwechslung zum Weltkriegs-Einerlei"
PC Games 06/06

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB VGA
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

PC Games 07/09 Vollversion: Rogue Trooper

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD
ROGUE TROOPER
Packender Endzeit-Shooter
DEMOS Battlestations: Pacific • Dr. Kawashima • Sprengmeister
VIDEOS Mafia 2 • Sims 3 • Champions Online • Demigod
MODS CoD: Modern Warfare • Far Cry 2 • Empire • Bioshock

EXKLUSIV-REPORT
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
Kein 2. Weltkrieg, keine Kompromisse: Infinity Wards neues Meisterwerk!

MEGA-TEST
DIE SIMS 3
So spannend und skurril geht die digitale Seifenoper weiter!

SPECIAL
DUKE NUKEM
Skandal um 3D Realms: Das berüchtigtste Spiel der Welt ist tot! Oder doch nicht?

STATUSBERICHT
STARCRAFT 2
Blizzard wird konkret: Neue Infos zur öffentlichen Beta und zur Kampagne!

07/09 | € 5,50

PC Games 07/09

Vollversionen:
- **Rogue Trooper**
- **FreeCol**

Demos:
- **Battlestations: Pacific**
- **Gehirn-Joggen mit Dr. Kawashima**
- **Rooms: Die Villa**
- **Sprengmeister-Simulator**

Top-Videos:
- **Demigod**
- **Die Sims 3**
  - **+ Der Tagesablauf**
  - **+ Die Charaktererstellung**
- **Mafia 2**
- **Meisterwerke: Die Sims**
- **Rossis Welt**

Top-Mods:
- **Bioshock**
  - Bioshock Reborn
- **Far Cry 2**
  - Day of Reckon

und vieles mehr!

Im nächsten Heft

❑ Reportage/Vorschau

Spielemesse E3

One Time. One Place. One Event.
JUNE 2-4, 2009 L.A. CONVENTION CENTER E3EXPO.COM
E3 expo

Wir besuchen für Sie die weltgrößte Spielemesse in Los Angeles und verraten in unserer Berichterstattung, was Sie im Herbst, an Weihnachten und nächstes Jahr spielen werden.

❑ **Test**
Anno 1404 | Schöner, größer, komplexer. Das neue Anno setzt Maßstäbe.

❑ **Test**
Armed Assault 2 | Schlägt der Taktik-Shooter ein wie eine Bombe?

❑ **Test**
Street Fighter 4 | Blanko, Vega, Chun Li und Konsorten erobern endlich den PC.

❑ **Test**
Call of Juarez: Bound in Blood | Coole Western-Action: Die McCall-Brüder sind zurück!

PC Games 08/09 erscheint am 24. Juni!

Vorab-Infos ab 20. Juni auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM

PC Games Hardware
Marktübersichten: LC-Displays ab 24 Zoll, Netzteile, Mainboards und Grafikkarten. Extended: PC im Eigenbau

SFT – Spiele, Filme, Technik
Die beste Technik für den Urlaub: Wasser, Strand & Outdoor.
Im Test: Flat-TVs ab 40 Zoll.
Interviews: Black Eyed Peas u. v. m.

PC Games – Wissen, was gespielt wird
COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Florian Brich, Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print) Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Horst Heindl (hh), Sebastian Heise (sh), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Sascha Lohmüller (sl), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge (pb), Ralph Wollner (rw)

Trainees Florian Hamburger (flh), Frank Hansen (fh), Pascal Hartmann (ph), Tobias Kujawa (ku), Lukas Löhr (lul), Stefan Dworschak (sd)
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake

Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

Textchefs Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Mods und Maps Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout Sebastian Bienert, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler, Andrea Reiss
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler
Audio + Video Production Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter Frank Moers
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, WII PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 GAMING HEADSET

SPEEDLINK®

Vom Erfinder der 5.1 Headsets kommt jetzt die nächste Generation des vielfachen Testsiegers!

Lass dich mitreißen und erlebe
die Faszination echten Surround Sounds.

6 einzelne Lautsprecher und
2 Vibrationseinheiten bringen dich auf
ein nie dagewesenes Soundlevel!

Höre den Gegner, bevor du ihn siehst.

Das Medusa NX ist besonders
komfortabel und leicht.

Das flexible Noise-Cancelling-Mikrofon
sorgt für brillante Sprachübertragung.

Perfekt für Gaming-und Movie-Sessions.

5.1 REAL SOUND

STEREO COMPATIBLE

3.8m

NOISE CANCELLING

5.1 DVD ADAPTER INCLUDED

BASS VIBRATION

MEDUSA NX
5.1 GAMING HEADSET

03/2009
Hardware
Speed-Link Medusa NX
Top-Produkt

www.speedlink.com